
PÓSTERS
DOBLES
AKIBA-KEI
AKIBA-KEI
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU
No.07
$18.00
VANGUARDIA
7 509761 101504 07
ZONE OF
THE ENDER
FUTURO EN GUERRA
PoPoTan
EN BUSCA DE LA MAGIA
Bakuretsu
Tenshi
HERMOSAS Y PELIGROSAS
El corazón de una mujer:
Candy Candy

CONTENIDO TOTALMENTE NUEVO
DESCARGA TODO YA AL.... 33133

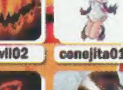


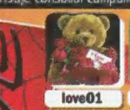
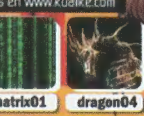
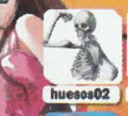
SALVAPANTALLAS A COLOR

$13.00+i.v.a./mensaje consultar compatibles en www.kualke.com





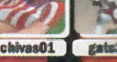
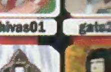


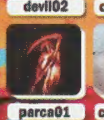




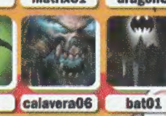






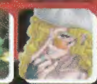



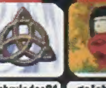










alien01, coche30, devil02, conejita01, spiderman, love01, matrix01, dragon04, huesos02, gato34, psico01, arana, chile, camello01, chivas01, gato21
balon03, parca01, cachorro01, bio01, calavera06, bat01, manga10, delfin03, demonio03, dientes01, dragon3, edit10, elfo1, embrujadas01, geisha

Envía un mensaje al 33133 con el texto FOTO200 (espacio), y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar (espacio), y por último las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. NOKIA: FOTO200 ALIEN01 NOK

PAMBOLERISIMAS!

	ref.
The champions league\HIMNO	league
Argentina hymn\ZED	argh
+ Brasil hymn\ZED	brah
+ England hymn\ZED	ukh
Italy hymn\ZED	itah
+ Spain hymn\ZED	esph
Himno del Monterrey\HIMNO	monterrey
+ Himno del Necaxa\HIMNO	necaxa
Himno del Atlante\HIMNO	atlante

DURANGUENSES

	ref.
Pero te vas a arrepentir\K-PAZ DE LA SIERRA	arrepentir
+ Volveré\K-PAZ DE LA SIERRA	volvere
Mi credo\K-PAZ DE LA SIERRA	micredo
La vecinita\K-PAZ DE LA SIERRA	vecinita
+ Si tú te fueras de mí\K-PAZ DE LA SIERRA	fueras
+ Me quedé sin nada\LA AUTORIDAD DE LA SIERRA	quede
Vete ya\VALENTIN ELIZALDE	veteya

SONO HITS

$13.00+i.v.a/mensaje consultar compatibles en www.kualke.com

Envía CLIP200 al 33133 (espacio), la referencia del sonido que deseas y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Nokia: CLIP200 LAURA NOK

	ref	ref
+ laura	+ camotes	metro
+ llorona	viene	+ adela
tamales	teso1	+ gallos
lobos	click	super
+ gober	merolico	cerdos
poli	+ bar	+ camion
mani	ranas	teso2
+ pierdete	teso	tarzan
micro	vacas	+ gachupin
chef	+ grito	golpiza
+ laura2	ligia1	aguas
bebe	perros	bebes
gas	tacos	chef2
+ gatitos	hiphop	montse
leones	ligia	+ santa
caballos	+ pita	verdulero

LO+BUSCADO

A BAILAR!

	ref.
Frijolero\MOLOTOV	frijolero
+ La pachanga\VILMA PALMA & VAMPIROS	pachanga
El sirenito\RIGO TOVAR	sirenito
+ Suavemente\ELVIS CRESPO	suavemente
Me equivoqué\MARIANA SEOANE	equivoque
+ Mesa que más aplauda\CLIMAX	mesa
I don´t care\RICKY MARTIN FEAT. FAT JOE	care
+ Kumbala\LA MALDITA VECINDAD	kumbala
El celular\LOS TIGRES DEL NORTE	celular
+ Golosa y glotona\KING AFRICA	glotona
Amor prohibido\SELENA	prohibido
+ Es por ti\JUANES	esporti
A.D.O\EL TRI	ado
+ American life\MADONNA	americanlife

TOP BEST

	ref.
+ Este corazón\RBD	este
+ Dime ven\MOTEL	diven
+ Disculpa los malos pensamientos\PANDA	disculpa
+ Pingüinos en la cama\RICARDO ARJONA	pingu
+ Muñeca de Trapo\LA OREJA DE VAN GOGH	trapo
+ Enjoy the silence\DEPECHE MODE	enjoy
+ Ven bailalo\KHRIS Y ANGEL	bailalo
Recostada en la cama\EL CHAPO DE SINALOA	recostada
+ My humps\BLACK EYED PEAS	humps
+ Volverte a amar\ALEJANDRA GUZMAN	amar
No quiero verla más\ESTOPA	verla
+ Wisemen\JAMES BLUNT	wise
Heart in a cage\THE STROKES	cage
The fallen\FRANZ FERDINAND	fallen
+ Red dress\SUGABABES	red
Angels\ROBBIE WILLIAMS	angels
Don\MIRANDA	don
Mi credo\Pepe Aguilar y Tiziano Ferro	credo
La mano de Dios\RODRIGO	lamano
¿y todo para que?\INTOCABLE	todopara
Noviembre sin tí\REIK	noviembre
Por tí\BELANOVA	porti
+ Whenever\SHAKIRA	whenever
+ Cuando no es como debiera ser\PANDA	cuando
Rosas\LA OREJA DE VAN GOGH	rosas
Si no estás conmigo\CYNTHIA Y JOSE LUIS	sino
Suelta mi mano\SIN BANDERA	suelta
+ Objection\SHAKIRA	objection
Amigo (Juan Pablo II)\ROBERTO CARLOS	amigojp

KUMBIA KINGS

	ref.
Pachuco\KUMBIA KINGS	pachuco
Baila esta cumbia\KUMBIA KINGS	cumbia
Fuego\KUMBIA KINGS	fuego2
+ Mi dulce niña (Na na na)\KUMBIA KINGS	dulce
Sabes a chocolate\KUMBIA KINGS	chocolate

MANÁ Clásicos

	ref.
Como te deseo\MANÁ	deseo
+ Oye mi amor\MANÁ	oye
Vivir sin aire\MANÁ	vivir
Mariposa traicionera\MANÁ	mariposa
Rayando el sol\MANÁ	sinaire

REGGAETON

	ref.
Rompe\DADDY YANKEE	rompe
+ Lo que pasó, pasó\DADDY YANKEE	paso
Gata Ganster\DADDY YANKEE	gata
Chacarron Macarron\REGUETON	chacarron
Gasolina\BARRRIO FINO	gasolina

Si tu celular es monofónico Envía TONO200 (espacio), la referencia del tono que deseas (espacio), las tres primeras letras de la marca de tu celular al 33133. Ej. NOKIA: TONO200 BARCELONA NOK

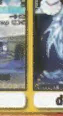
Si tu celular es multimedia Para celular multimedia envía POLI200 (espacio), la referencia del tono que deseas (espacio), las tres primeras letras de la marca de tu celular al 33133. Ej. NOKIA: POLI200 BARCELONA NOK

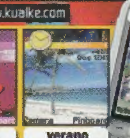
Consultar compatibles en www.kualke.com $13.00+I.V.A./mensaje

REKARGA TU CEL!

Envía TEMA200 (espacio), la referencia del tema elegido (espacio), las primeras tres letras de la marca de tu celular al 33133. Ej. NOKIA: TEMA200 MEXTE NOK

$13.00+i.v.a./mensaje consultar compatibles en www.kualke.com

moto, dragon, futbol, amor, verano

ANIMATE!!!

$13.00+i.v.a./mensaje consultar compatibles en www.kualke.com




tubo1, calavera3

Envía al 33133, ANIMA200 (espacio), la referencia de la imagen animada que deseas (espacio), y por último las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. NOKIA: ANIMA200 SPIDEI NOK








corazon, vaca1, matrix, chica1, spidei

INTREPIDOS!!!

$13.00+i.v.a./mensaje consultar compatibles en www.kualke.com

ESPECIAL





fcontrol, mundial

Envía un mensaje al 33133 con el texto JUEGO200 (espacio) y la referencia del juego que deseas descargar. Ej. JUEGO200 FCONTROL








bubble, elahorcado, sniper, laberinto, golfmaster



fury, silver, pixie, street, scombat

TU NOMBRE A COLOR



Marta 88, ALVARO 59, Bea 79, DANIEL 67, Elena 2, Lucy 41, MIGUEL 71, Jose Luis 62

Envía un SMS al 33533 con el texto NOMBRECOLOR200 (espacio), TU NOMBRE junto con la referencia de la imagen que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu cel. Ej. NOKIA: NOMBRECOLOR200 JOSELUIS62 NOK

$13.00+i.v.a./mensaje consultar compatibles en www.kualke.com

Aprende a vivir mejor... los consejos de Hilda Tamayo te ayudan

Envía CONSEJO200 al 7717 y recibirás dos predicciones de Hilda Tamayo al día

Costo por suscripción al 7717 $43.47+ IVA

Servicios Válidos únicamente para celulares Telcel Ref. de marcas Motorola-MOT, Nokia-NOK, Panasonic-Pan, Sagem-SAG, Samsung-Sam, Sony Ericsson-SON, Pantech-PAN, Alcatel-ALC, BenQ-BEN, Siemens-SIE, LG-LG.. Consultar compatibles en www.kualke.com. Costo por mensaje al 77177 $3.00 más I.V.A. Costo por mensaje al 69169 $13 más I.V.A. Costo por mensaje al 7717 $43.47 más I.V.A. Aplican tarifas vigentes de Transporte GSM. Telcel no se hace responsable de este servicio, contenido ni de la publicidad. LaNetro no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no serán imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. La información realizada por el usuario será utilizada de forma confidencial, no difundiéndola a terceros a la transacción y/o al grupo LaNetro. Atención al cliente: LaNetro Mobile México S.A. de C.V., Sassoferrato # 64, Col. Alfonso XIII, Mixcoac México D.F. Tonos y Logos ofrecidos por LaNetro Mobile Factory S.L. Sociedad Española. Distribuidor de contenido autorizado por Telcel.

Importante: para la descarga de tonos polifónicos y productos color, es necesario que tu celular sea compatible (consulta tabla de compatibles) y cuente con acceso a WAP.Lada sin costo: Desde cualquier parte del país: 018005035878 y desde México D.F. 56115724

zed


AKIBA-KEI
LA EVOLUCIÓN DEL OTAKU
AKIBA-KEI

AKIBA-KEI

AKIBA-KEI

EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

J.A. Dávalos Q.
Dirección de Revista

Lorena Miranda Gómez
Codirección

Melesio Estrella Rivera
Diseño Gráfico

Daniela Quiñones Valadez
Corrección de Estilo

Fabián Vázquez
Dajeko
Calidad Digital

Tokiyo Tanaka
Alessandro Martínez
Izza Ki
Ares Deimos
Dávalos
Ryu Krimson
Cristóbal Rodríguez
Emilio Durhan
Eruceth
J-sensei
Aineiaas Ghost
Criss
Alberto Canacasco
Chat Noir
Redactores

Gilberto López Robledo
Cesár R. Morales
PrePrensa

Claudia Flores Valdovinos
Directora Administrativa

Miguel Angel Ruíz
Jefe de Operaciones

Verónica Maldonado
Circulación

Adriana Villalobos
Mercadotecnia

13-23-0-100 ext 103
Publicidad

Qué tal amigos lectores me da gusto poder estar nuevamente con ustedes en esta su revista favorita. Es curioso que a estas alturas aún nos llegan cartas de lectores/as confundidos(as) con el concepto de AKIBA-KEI, incluso algunos claman por que les expliquemos a sus padres que ser un Akiba es bueno, comparado con el estigma tan desagradable que tienen los padres sobre sus hijos que aún ven caricaturas y leen historietas que ni ellos entienden –¡que cruz Dios mío!–, por esa razón, frecuentemente ocuparemos nuestra primera página para dar pequeñas explicaciones y develar mitos acerca del fanatismo al anime y el manga, mientras todo nuestro equipo de redactores trabajará duro para tenerte un reportaje especial sobre el Akiba-Kei de pies a cabeza. Y de esta manera complacerlos en tan importante petición y, mientras tanto, comencemos con este número hecho por y para fans que buscan sólo lo mejor, bienvenidos.

J. A. Dávalos Q.
Dirección Akiba-Kei.

Visita nuestra página:
www.vanguardiaeditores.com

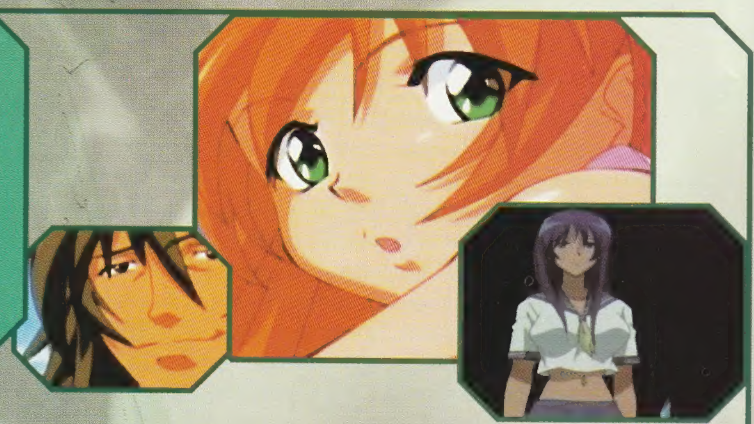
AKIBAKEI 07** es publicada por **Editorial Vanguardia.** Salvador Diaz Mirón 156, Col. Santa Maria la Ribera C.P. 06400 México D.F. Impresa en: Talleres Zaragoza. Reserva Titulo I.N.D.A. No 04-2005-122816460400-102. Certificado Licitud Título: Expediente: CCPRI/3/TC/06/17301 No. 13462. Certificado Licitud de contenido: No. 11035 Distribución D.F. Unión de Expendedores y Voceadores de los periódicos de México A.C.Guerrero 50, México, D.F. por medio del Despacho EVERARDO FLORES S. Serapio Rendón 87, México, D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA de C.V. Serapio Rendón 87, México D.F. Locales Cerrados por: Publicaciones CITEM, S.A. de C.V. Av. del Cristo # 101 Col. Xocoyahualco. Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Copyright © 2005. Fecha de publicación: **Agosto 2006.** **Publicación Quincenal

CONTENIDO

RESEÑAS



Esto es una nueva serie de fantasía, lucha-acción sobre la base de la historieta cómica del manga popular igualmente llamado "IKKI TOUSEN", creado por Yuzo Shiozaki. Es adaptado del libro "Romanticismo de los tres reinos" –una de las cuatro obras maestras chinas distintivas– y es mezclado con las peleas de tres hermosas guerreras.



EL REGRESO DE LOS GUERREROS MILENARIOS

Ikki Tousen



LA HISTORIA

Hace 1800 años en China, cuando los guerreros ambiciosos lucharon a favor de sus señores, su gente y país, por el honor, el orgullo y su propio nombre, fue dicho que los espíritus y las almas de esos guerreros valientes serían encerrados en piedras llamadas "Magatamas"; éstas fueron pasando de generación en generación por sus descendientes y pasando así su poder. Estas piedras contenían el poder de la fuerza máxima. Los herederos de estas piedras son llamados "luchadores" y poseen la habilidad de ser guerreros. Y se cree que un día uno de ellos traerá la paz y el equilibrio a estas tierras. Y ahora, la época del despertar ha llegado. Esta es la historia del destino, la pelea y el amor de luchadores jóvenes.

El idealismo de los tres reinos, un período turbulento de historia china, ha reaparecido en la región de Kanto, en el actual Japón. Siete escuelas secundarias compiten por la supremacía sobre Kanto, en cada escuela, algunos estudiantes poseen una estadística que significa la espera de un gran luchador, una reencarnación de un fenomenal guerrero de los tres conflictos en los reinos.

Niñas jóvenes que heredaron estas "Magatamas" divinas son despertadas repentinamente y puestas para las luchas de la conquista justo como el guerrero antiguo luchó a favor de su sueño en la China ancentral. Sus fuertes espíritus guían a estas bellezas de pelea a combatir por la victoria final.

Por ello, una estudiante bastante común y guapa, Sonsaku Hakufu, tiene la reencarnación del alma líder del gran luchador y deberá defender el honor de su escuela en nombre del alma del guerrero.

Sonsaku se traslada a la escuela de Nan-yo. Se queda con su primo, Shuyu. Muestra su fuerza asombrosa y su poder reina sobre la escuela. Uno de los cuatro combatientes de esa escuela, Romou, desafía a Sonsaku por orden de Enjyutsu. Sonsaku se enfrasca en una pequeña pelea con Romou, quien pierde ante la bella chica. Mientras tanto Totaku –jefe de la escuela de Raku-yo– domina algunas escuelas secundarias bajo sus propias reglas y declara oficialmente "El campeonato de Fighters". Para destruir el poder creciente de "Totaku", "Saji", uno de los más grandes peleadores de la escuela de Nan-yo, se aventura en la escuela de Raku-yo", pero es derrotado por "Lofu", uno de los subordinados de Totaku
.

Aunque su amigo de infancia, Koukin, trata de advertirla sobre su reencarnación y de la responsabilidad que conlleva, lo único que quiere hacer Sonsaku es luchar, y no importa quién es el adversario. Cuando Sonsaku anda de un lado para otro ciegamente buscando las batallas, los guerreros más peligrosos de Kanto tratan de ponerle fin a todo eso para mantener el equilibrio de sus poderes. ¿Cuál será la escuela ganadora en la última batalla? ¿podrá Sonsaku hacerse responsable del gran compromiso que tiene?

SOBRE IKKI TOUSEN

Con gran dedicatoria para los admiradores que gustan del anime con niñas atrevidas y bien dotadas, enfrentamientos, o incluso, niñas hermosas que pelean, el estudio ha conseguido una abundancia de todo ello en Ikki Tousen: colegialas altas, anormalmente proporcionadas que pelean mucho y quienes en el proceso pierden su ropa muy a menudo. Los maestros han sido exiliados afuera de Kanto, y los estudiantes únicamente van a pelear en lugar de ir a clases. Por supuesto, hay un intento de trama, pero aparte de la descripción ocasional de las luchas cruciales en los tres reinos, la conexión histórica es el truco puro –y el artificio aburrido–. Al final, siempre vuelven a la pelea...

Y las niñas hermosas. Lo único que vuela más rápido que los puñetazos en Ikki Tousen es el fanservice. La secuencia inicial solamente contiene cinco tiros de pantys, y el nivel de éstos se eleva en cada episodio.

En una serie con tan poca profundidad de historia no debe ser ninguna sorpresa que los personajes de Ikki Tousen son poco profundos. Mientras muchas niñas pueden ser de alguna manera "torpes pero lindas", Sonsaku comete el pecado de ser inútil y molesta a la vez. Su acompañante inseparable y protector, Koukin, no es mejor que ella, ya que su presencia pasa como alguien de relleno y que podría no existir en la serie. A decir verdad, este personaje secundario pudo ser eliminado o reemplazado sin ningún problema.

En Ikki Tousen, existen personajes que son muy dependientes del fanservice de sexo femenino, orientados al sexo masculino cuidadosamente, yendo hacia los trucos extremos en vez de anatomías llamativas. Es difícil apreciar la forma de sexo femenino si no parece de forma perfecta. Sí, tenemos entendido que nosotros los hombres disfrutamos los pechos grandes de una niña, pero en esta serie se llega a un punto donde son tan cómicamente inmensos que deja de ser ameno, a decir verdad, es totalmente molesto, tanto para el telespectador como para el animador que los lo trazó en primer lugar. Pero para el margen del fanservice, los diseños de calidad están muy claros y les falta algunos detalles por pulir –y eso lo podemos ver claramente–, salvo por el uso excesivo de sombras y rasgos salientes.

Las poses dinámicas y la anatomía son cruciales para una serie de combate, y cuando la ropa es rasgada lo más importante son los miembros y torsos, ya que la disputa deja de ser creíble. Tampoco ayuda que la animación está dolorosamente clavada durante las peleas, dependiente de recuadros que hacen parecerlo dramática pero que terminan por interrumpir la acción –en la animación Sonsaku se acaricia sus pechos cada vez que hace una patada alta o se zangolotean–.

El audio en Ikki Tousen es sencillamente atractivo; encasillado con un diálogo insulso. La música consta de algunas frases de música pop repetitiva, varía ocasionalmente para empatar con el humor, pero por lo demás queda bien para una serie de acción tonta.



"Sus fuertes espíritus guían a estas bellezas de pelea a combatir por la victoria final"

DETRÁS DE LA ACCIÓN

Ikki Tousen pone niveles bajos de acción en algunas escenas y en otras logra imprimir una buena dosis de ésta: hay un cúmulo de enfrentamientos y montón de pantys. Desgraciadamente, estos niveles no se comparan con los criterios de hacer buen anime, ya que se inclinan más por los uniformes de las niñas que por los materiales visuales, los que quizá buscarían estimular más al espectador. Si te gustan las niñas fogosas, o las niñas entusiastas de peleas, puedes encontrar muchos otros títulos de anime que contienen esos elementos que no se rebajan al nivel de Ikki Tousen seguramente.

Pero eso sí, nunca antes en la vida entera encontramos una conspiración de anime divertida en un ambiente muy singular: un sistema guerrero feudal llevado al Japón moderno, con estudiantes de secundaria que llevan las peleas callejeras bajo los estandartes de sus respectivas escuelas . Reciben decretos imperiales con teléfonos celulares, transmiten y reciben el correo electrónico para coordinar los ataques y matar sin un incidente.

Tenemos que admitir que la trama es muy diferente del título de combate acostumbrado. Ikki Tousen exige que uno tenga un poco de conocimientos de historia china, específicamente de la época de las tres éras de los reinos. Además de eso, tendrás que estar familiarizado con las versiones de los nombres chinos. La razón es que la mayoría de los personajes en Ikki Tousen toma sus nombres de los héroes de esa éra, y cuando la trama se desarrolla es revelado que esos personajes deberán de tener el mismo destino que tuvieron sus descendientes. Al final, algunos personajes se ponen obsesionados con cambiar el destino relacionado con su nombre, mientras que otros se deleitan de ese destino.

Todo esto parece muy ordinario hasta que conoces al personaje principal, Sonsaku Hakufu. Una tontuela que carece de sentido común para las acciones que hace. Tiene miedo solamente a una cosa: que su madre le de una zurra cuando dice a: "Si uno llama a alguien idiota, uno es un idiota también".

Y he aquí donde Ikki Tousen se las arregla para arrebatar algunos puntos a favor: los personajes se disponen para quedarse en los papeles sencillos de anime de pelea y algunos tienen lados interesantes en sus personalidades –y también algunos muy groseros–. Por ejemplo, Koukin es un luchador competente, pero termina por perseguir a una Sonsaku impulsiva y se las arregla para lidiar con su infantilismo. La madre de Sonsaku tiene el papel de "entrenadora sabia", pero también gusta de los hombres más jóvenes y trata de atrapar a Koukin y Sonsaku juntos en más de una vez (qué perversa). Incluso el luchador fornido Gakushuu tiene una debilidad por la comida dulce, y en una reunión con Koukin, en una tienda de postres, dibuja las risitas tontas de los patrocinadores cuando come pastel meticulosamente con un tenedor.

"un sistema guerrero feudal llevado al Japón moderno, con estudiantes de secundaria"



El diálogo y la interacción entre el elenco principal son también muy divertidos durante los lugares más etéreos. Sonsaku se enoja generalmente cuando las personas la llaman estúpida, pero uno no puede evitar hacer eso. En una secuencia ella tiene que enfrentar a un estudiante que dice que ha recibido una orden para su ejecución, Sonsaku se esfuerza por pensar y preguntarse qué significa "ejecución".

PARA FINALIZAR

En cuanto a las peleas, las podemos llamar como "panty-peleas". No, no tiran lencería por todas partes, pero muestran una gran cantidad de esta ropa, algo así como: "Panty y pelea, panty y pelea". Cada movimiento de combate de las chicas es diseñado para mostrar la mayor cantidad de ropa interior, y los pechos; se las arreglan para romper los vestidos de las niñas para exponer sus sostenes. Para la tercera pelea habrás visto demasiadas pantys de color rosa y blanco, que podrás trabajar como vendedor de catálogo para Victoria's Secret. Sin embargo, no para allí la cosa. Hay algunas cosas inadmisibles que también ocurren, como el tocarse los pechos o exhibirlos. A decir verdad, Ikki Tousen llega tan cerca como un título de hentai, ya que nos muestra mucha excitación preliminar –con mucha respiración fuerte–. Algunos personajes están también obsesionados con las relaciones sexuales y hay incluso una niña que también se acuesta con tipos y después con sus guardaespaldas de sexo femenino. También hay una escena de violación implícita al mismo tiempo. Es asombroso cómo Ikki Tousen pasó a la televisión difundida en Japón, pero dudamos que fuera transmitido en cualquier otra parte sin un montón de censura.

La serie se acerca al territorio del hentai y el fanservice, no hay duda; hay mucha violencia en las peleas callejeras, sangre derramada y todas las cosas que esperarías en una entretenida serie, pero ésta es la razón por la cual muchos admiradores de Naruto no la podrán disfrutar, debido a que muchas de esas personas son menores de 18 años.

Hay suficiente contenido sexual para ponerla fuera del alcance de la mayoría de los telespectadores adolescentes, pero no es un título de hentai. Solamente es para admiradores que disfrutan de lindas chicas mostrando sus dotes o aquellos que buscan algo aparte de Naruto.





No abogo por el fanático del fanservice en el anime, pero Ikki Tousen es algo interesante para un título en este género.

Una cosa interesante que ocurrió es que mientras estaba mirando la entrada, pensaba que estaba mirando Initial D otra vez. No estaba lejos de la verdad hasta que escuché la canción de introducción que parecía ser otro número de baile por el movimiento que mostraba. El tema final es una balada, y es una de las mejores canciones de ED de las que he escuchado. Incluso la canción en uno de los episodios es muy agradable, así que si te gustan este tipo de melodías, ten la seguridad que la disfrutarás.

Ikki Tousen no existiría sin el poder dramático que posee, efectivamente es mucho más fácil construir lugares intensos de esta forma. La crueldad, la violencia las muertes trágicas y las lesiones físicas legítimas –incluyendo que salpique sangre– son convertidas en imagen metafórica potente. No tengo duda de que algunas personas sientan que esta arista sea superior a algo como Air Master. Sin embargo, otros se preguntarían si realizar tales apelaciones directas para el conjunto de la naturaleza humana sea realmente algo de lo que necesitamos en mayor cantidad.

La perspectiva de usar eventos antiguos como los cimientos de la historia es de suma gravedad para ser manejada de manera adecuada y explotarla. Quiero decir que los cimientos de muchas de las personalidades han sido premoldeados. ¿Por qué el psicópata es Toutaku –uno de los jefes de la escuela, malo y tonto–? Quién lo sabe, tienes que conocer las leyendas antiguas chinas y japonesas o saber por qué no ocurrió en esta vida.

No odio este anime, que es más bien preocupante en algunos aspectos; pienso que es un título relativamente medio. No es de genios escribir o diseñar este tipo de series, pero si tratamos de encontrarle algo bueno lo encontrarás. Así que, en esos momentos en que lo veas inténtalo o disfruta las pantys.

Staff

Episodios: 13
Año: 2003
Estudio de animación: GENCO
Director: Takashi Watanabe
Guión: Takao Yoshioka
Música: IKKI e Hiroshi Motokura
Creador original: Yuji Shiozaki
Calidad el diseño: Shinya Hasegawa
Director artístico: Yoshinori Hirose
Director de la fotografía: Shingo Fukuyo y Youhei Suzuki

Seiyuus:

Masumi Asano: Hakufu Sonsaku
Satoshi Hino: Kokin Shuyu
Yuko Kaida: Shimei Ryomou
Hajime Iijima: Gakushu
Kikuko Inoue: Goei
Shoutarou Morikubo: Genpo Saji
Akeno Watanabe: Ryofu Housen
Daisuke Namikawa: Toutaku Chuuei
Haruhi Terada: Kaku Bunwa



LA LUCHA ENTRE ESPÍRITUS Y DEMONIOS

En un mundo normal donde la vida sucede como cualquier otro día, las cosas están a punto de cambiar para un chico de 15 años. En el mundo de los espíritus sucede un caos de sangre y los dioses de la muerte han decidido ordenar una vez más todos los caminos de la vida humana al eliminar definitiva y totalmente a los espíritus corrompidos, aquellos que viven invisiblemente en el mundo de los humanos devorando sus almas para sobrevivir y apoderarse de todas las ánimas posibles en el mundo. Todo ello no será posible sin la ayuda de Ichigo, un chico que increíblemente puede ver toda clase de espíritus y que al encontrar a su familia en peligro por entes malignos, tiene que combatir no sólo para salvarlos, sino que debe ayudar a una diosa espiritual y salvar miles de almas de las malignas almas.

Esta serie animada y recientemente creada por el estudio Pierrot ha causado furor y gran aceptación en tierras orientales, y parece ser que está ganando muchos adeptos y seguidores en países como España y Francia, países que la han colocado como una de sus favoritas. Se maneja por algunos lados que, para crear suspenso en la misma serie, ha habido un sinfín de retrasos para su distribución en muchos países –y México no es la excepción–. Estos retrasos están ocasionando que Bleach no sea tomada en cuenta y difundida ampliamente por su tema. Cabe señalar que todos estos problemas quizá se deriven por los episodios, ya que al parecer son 51 y la casa distribuidora los está sacando en varios tomos en tiempos demasiado largos. Sin embargo, aquí les [illegible] la cual aseguramos se [illegible]

EL COMPROMISO

Ichigo sería un chico de 15 años como otro cualquiera sino fuera porque desde pequeño ha sido capaz de ver a los espíritus, tocarlos e incluso hablar con ellos. A pesar de todo, Ichigo había vivido una vida relativamente normal en el pueblo de Karakura, donde su padre se hace cargo de la clínica del lugar, hasta que una noche una chica misteriosa llamada Rukia entra en su habitación.

Esta joven había llegado hasta allí en busca de una clase de monstruo llamado Hollow para eliminarlo, pero se da cuenta que Ichigo es capaz de verla. Sorprendida le explica que ella es un Shinigami –Dios de la Muerte– que ha bajado a la Tierra con la labor de eliminar a los espíritus corrompidos que vagan por el mundo devorando almas, los Hollows, y orientar a los espíritus corrientes, los Plus, enviándolos a la Sociedad de Almas. Rukia también le explica que últimamente le está costando demasiado trabajo detectar la presencia de los Hollows, como si una fuerza extraordinaria estuviera inhibiendo sus sentidos.

Es entonces cuando uno de estos espíritus malignos llamados Hollows irrumpe en casa de Ichigo, atacando a su familia. Ichigo inmediatamente sale en su defensa. Sin embargo, pese a que Rukia ya se había percatado de que aquella fuerza espiritual tan extraordinaria que confundía sus sentidos no era otra que la del propio Ichigo, la fuerza física de un humano no es suficiente para acabar con un Hollow y Rukia se ve obligada a intervenir si quiere salvarle la vida, acabando así ella misma gravemente herida. Sin los poderes de un Shinigami para poder combatir al Hollow, la chica le explica a Ichigo que la única forma ahora de salvar a su familia es que él mismo se convierta en Shinigami atravesando su corazón con su Zanpakutou (espada mata-almas). Ichigo accede sin dudarlo para poder salvar la vida de su familia.

Rukia, como todos los shinigamis debilitados se ve forzada desde ese día a ocupar un Gigai, un cuerpo artificial hasta que sus poderes de shinigami se recuperen. Ichigo, quien es ahora el que se encuentra en posesión de los poderes de shinigami que Rukia le transfirió, tendrá que encargarse mientras de llevar a cabo la labor de Rukia como shinigami en ese distrito, convirtiéndose en un Shinigami sustituto y enfrentándose a todos los retos que eso conlleva.

El día después de lo ocurrido, Ichigo se despierta en su cama como si nada hubiera pasado. Su familia no se acuerda de nada, a pesar de que los destrozos ocasionados por el Hollow siguen estando ahí. Desconcertado, Ichigo se pregunta si la chica habrá vuelto a la sociedad de almas.

PECADO E INFIERNO

Cuando llega a clase Ichigo se encuentra con que Rukia no había vuelto a la Sociedad de Almas como pensaba sino que se está haciendo pasar por una nueva estudiante de intercambio en su escuela. La muchacha le explica que como ya no tiene los poderes de shinigami no es capaz de volver a la Sociedad de Almas y que, de momento, se ha visto forzada a ocupar un Gigai –cuerpo artificial– hasta que se recupere. Como Ichigo es quien ahora posee sus poderes, Rukia le pide que la ayude

en su trabajo como shinigami acabando con los Hollows y enviando a los espíritus corrientes a la sociedad de almas.

El muchacho se niega, asegurando que la noche anterior luchó porque su familia estaba en peligro, pero que no está dispuesto a luchar para salvar gente a la que no conoce.

Rukia entonces lo lleva a un parque donde el fantasma de un niño pequeño está siendo atacado por un Hollow y cuando el chico está a punto de ir en su auxilio Rukia le dice que pare, que ese niño es un [illegible]

Ichigo termina por salvarle pero no acaba de aceptar las palabras [illegible] ayude con su trabajo de shinigami, y de camino a casa, se encuentran [illegible]

[illegible] del que ya se había descubierto que poseía una energía espiritual [illegible] parcialmente la máscara del hollow, se da cuenta de que se trata del hermano de Orihime, quien murió cuando ella tenía 12 años.



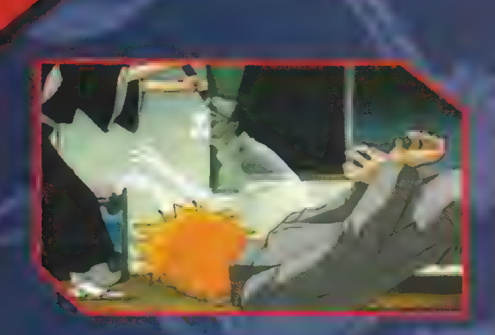
ALMA Y DOLOR

Chad, un compañero de clase del chico, encuentra un periquito que dicen está maldito y que todo aquel que se hace cargo de él acaba sufriendo todo tipo de catástrofes. A pesar de todo, Chad decide quedárselo, y efectivamente, le empiezan a ocurrir toda clase de situaciones peligrosas.

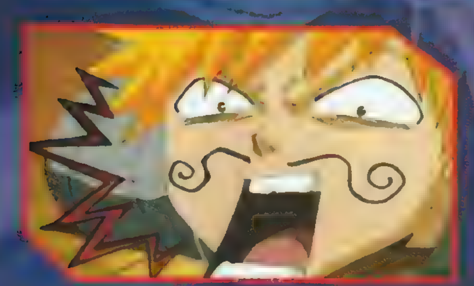
"En el mundo de los espíritus sucede un caos de sangre y los dioses de la muerte han decidido ordenar una vez más los caminos de la vida humana".



Al día siguiente lo lleva al instituto y Rukia e Ichigo se dan cuenta de que el periquito tiene un espíritu dentro, aunque no maligno.



Esa noche en la clínica del padre del joven atienden un accidente de tráfico en el que varias personas sufrieron heridas. Una de ellas era el propio Chad, quien tenía una herida enorme en la espalda. Rukia e Ichigo notan inmediatamente que la herida tiene el olor de un Hollow. Cuando descubren que Chad se ha marchado a la mañana siguiente, salen rápidamente en su búsqueda temiendo por su seguridad. En el transcurso del camino deben separarse ya que Karin aparece para avisar a Ichigo de lo que había notado en la presencia del fantasma del niño que poseía el periquito, mientras que el chico al ver que apenas podía mantenerse en pie decide llevarla de vuelta a casa.



Rukia por su parte, continúa con la persecución de Chad, que sigue siendo perseguido y atacado por el Hollow. Rukia se encuentra con el propio Hollow antes de poder dar alcance a Chad y se ve obligada a hacerle frente. Pero aún no ha podido recuperar su poder y poco puede hacer en su estado para enfrentarse al Hollow.



Chad al darse cuenta de que Rukia está siendo atacada por el Hollow que le perseguía, va en su ayuda y juntos intentan combatirlo. Pero antes de que puedan acabar con él, éste deja ver que tiene en su poder la jaula con el periquito dentro y amenaza con hacerla explotar si no hacen lo que dice. Así que ordena a Rukia que salga corriendo para que él pueda divertirse persiguiéndola. Rukia, no puede hacer otra cosa que aceptar y sale corriendo.

El hollow la persigue lanzándole una especie de sanguijuelas bomba que hace explotar con su lengua una vez pegadas al cuerpo. Cuando está a punto de cogerla aparece Ichigo para enfrentarse a él.

En el transcurso de la pelea se descubre la identidad del hollow: se trata de un asesino en serie, que mató a la madre del niño cuya alma habita ahora en el periquito, y que el día en que cometió el asesinato, murió cayéndose por el balcón por culpa del niño. Entonces volvió, como hollow, para vengarse de su propia muerte, matando al niño y metiendo su alma dentro de un periquito diciendo que si permanecía así durante 3 meses él mismo se encargaría de resucitar a su madre. Desde entonces, el hollow se divertía matando a todo aquel que estuviera al cuidado del periquito.

El chico después de oír la historia se encarga de acabar con él. Es entonces cuando se abren las puertas del infierno para recogerle. Rukia explica que el Zampakutou sólo es capaz de purificar los pecados cometidos una vez convertido en hollow, pero para aquellos que han cometido pecados en vida, su destino es el infierno. ¿Serán capaces Ichigo y Rukia de salir vencedores ante los espíritus malignos? ¿El muerto tendrá cada vez más ganas de pagar sus pecados en el infierno? ¿Quién ganará entre los espíritus?



EL ESPIRITU BLEACH

El primer tomo del manga de Bleach fue publicado el 5 de Enero de 2002 en Japón. y aún hoy lo siguen haciendo. El manga se publica semanalmente en una de las revistas más vendidas en Japón, Weekly Shonen Jump, junto a otros títulos de éxito como Naruto, One Piece, Hunter X Hunter, Prince of Tenis, Death Note... etc.

Actualmente, el último tomo publicado en Japón es el número 16, aunque la serie sigue abierta y es difícil estimar cuál será la cantidad de volúmenes totales que abarcará la serie. Con 11 tomos publicados, el manga de Bleach ya había sido traducido a más de seis idiomas y había vendido alrededor de 7 millones de copias convirtiéndose en uno de los mangas más populares del momento.

Las habilidades narrativas de su autor, Kubo Tite, quedan sobradamente demostradas a lo largo del desarrollo de la historia con una especial habilidad para mezclar acción y humor en los momentos más insospechados sin que esto llegue a desequilibrar la narración. Acción, aventuras, mucho humor, poderes sobrenaturales y especialmente una gran cantidad de personajes sólidos y carismáticos que hacen de Bleach un anime indispensable en tu colección. Las habilidades gráficas de Kubo Tite no se quedan atrás, con dibujos cada vez más cuidados y un diseño de personajes muy elaborado. La música por sí sola es grandiosa, pero no tanto como la serie, así que mejor disfruten de la animación.

En varios países todavía no se ha publicado el manga, en México ya se ha empezado a publicar. En cuanto a la serie, ésta difícilmente la podemos encontrar completa, aunque existen rumores de que en algún momento a lo largo del 2006 pueda ser puesta a la venta en una colección de DVD's.

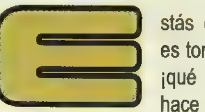


STAFF

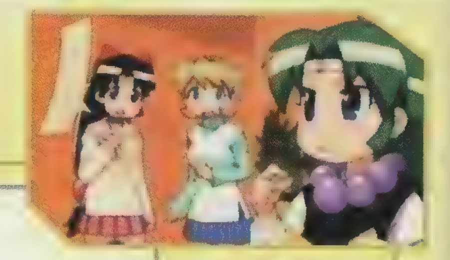
Título: BLEACH
Estudio de Animación: STUDIO PIERROT
Género: Acción, Aventura, Artes Marciales.
Año de Lanzamiento: 2004
Episodios: 51
Producción: Dentsu Inc.
Director: Noriyuki Abe
Guión: Masashi Sogo
Autor Original: Kubotite (Kubo Tite, Kubo Taito)
Diseño de Personajes: Masashi Kudo
Director Artístico: Sawako Takagi
Música: Shiro Sagisu
Temas musicales: Orange Range - Asterisk
Rie Fu - Life is Like a Boat
HOME MADE KAZOKU - Thank You

SEIYUUS

Kurosaki Ichigo: Masakazu Morita
Kuchiki Rukia: Fumiko Orikasa
Inoue Orihime: Yuki Matsuoka
Ishida Uryuu: Noriaki Sugiyama
Urahara Kisuke: Miki Shinichirou







Nin x Nin Ga Shinobuden

Estás en lo cierto; esta serie es tonta y sin sentido... pero, ¡qué rato tan agradable te hace pasar!

Consta de 12 episodios, protagonizados por una dulce y potable "pasante de ninja" llamada Shinobu.

Todo comienza con la mítica figura del ninja surcando los cielos de árbol en árbol a la luz de la luna; pero el poético cuadro se rompe al presenciar la primera idiotez de Shinobu, fan de los gatos, cuando al ver uno, pierde el equilibrio y se da tremendo catorrazo. A partir de este punto Shinobu comete una tarugada tras otra, llegas a pensar que la serie fue realizada por ebrios o algo así.

El motivo de su caminata nocturna es completar un examen trascendental en su carrera. Después de escoger entre un compendio de pruebas que son una obvia alusión a series de culto como Craying Freeman, Ranma, Lone Wolf, etcétera; Shinobu irrumpe en la habitación de una rubia jovencita llamada Kaede, la cual es una estudiante universitaria. La dichosa prueba es embarazosa, pues consta de obtener múltiples prendas femeninas, de preferencia usadas... después de demostrarle a Kaede su increíble capacidad para cometer estupideces, ésta decide ayudar a Shinobu y le obsequia sus pantis, con lo que Shinobu comienza a encariñarse con su nueva amiga, pero la fijación que se genera a partir de ese gesto amigable por parte de Kaede se torna en obsesión, al punto de raptar a la güereja y llevarla a la villa ninja.

Esta villa es habitada por un puñado de ninjas que en ocasiones superan el retrazo mental de Shinobu, un cocodrilo psicópata y un maestro que adolece de ego en exceso, megalomanía, trastornos infantiles, inseguridad extrema y mucho, mucho más.

Aquí se conoce a Onsokumaru, el maestro de Shinobu, como sea, este tipo es de apariencia extraña, pues parece un pacman sin patas, con un vozarrón y una picardía que sonrojaría hasta a Mauricio Garcés (arroz).

El fanservice es excesivo e incluso raya en la ilegalidad: desde la obsesión de Shinobu por Kaede, el constante acoso a la pequeña hermana de la protagonista y la fijación de Onsokumaru por el sex...to sentido opuesto ¡vamos, ustedes entienden!. Todo se fue aderezando en situaciones hilarantes, y en ocasiones bastante simplonas.

Cada episodio se divide en dos partes, el estilo de dibujo es Bishoujo y la animación es bastante aceptable en algunos episodios.



Personajes

Shinobu: En este punto, ya conoces de sobra que Shinobu, aparte de ser amable, voluptuosa y trabajadora, también es en exceso tonta. Esto no le resta puntos, a lo largo de la serie usa atuendos provocativos que deleitan a más de uno –como el disfraz de Gatita-ña, que usa-ña… esta bien soy un Freak–.

Kaede: Rubia universitaria un poco ruda –a un grado bastante sospechoso– de la edad de Shinobu. El gran defecto de Kaede, es que se trata de un personaje totalmente cuerdo y "normal". Ya sabes, en un mundo de locos como el de Shinobu, Onsokumaru y compañía, alguien como ella es el blanco fácil para ser usada como carne de cañón.

Onsokumaru: Este tipo en verdad es irritable, incluso más que el monito del gualmart (golll) que le hace ¡Wuhuuu! el cual al parecer es su pariente. En realidad este monito es original, pues a veces tiene alas o brazos, llega a crecerle un cuerpo musculoso, aunque su ridícula cabeza sigue siendo la bolita amarilla.

A lo largo de la serie una pregunta te asaltará insistentemente: ¿cómo diablos este hijo de pacman se volvió líder de un clan ninja?... Con ver a los alumnos de su dojo la incógnita queda resuelta.

Vaya que disfruté perder el tiem-
o de una manera tan agrada-
emente idiota".



Miyabi: Demonio que hace las veces de pequeña hermana de Shinobu. Ella estudia y domina las artes de la invocación mágica, odia a Onsokumaru y éste le corresponde el sentimiento. Es bastante cómico el episodio donde Miyabi y Onsokumaru quedan pegados, no preguntes cómo; aunque lo podemos explicar es penoso escribirlo. Por si fuera poco, es una neurótica incontrolable y el pobre clan de ninjas sufre constantemente de sus violentos arranques. Es curioso cuando te das cuenta de que la hermana mayor es la que menos años tiene (¿¿¿¿????).

Sasuke: Este es un ninja igual a todos los demás, aunque por alguna razón no lo distinguirías pues todos son exactamente iguales, ya sabes todos tienen esas capuchas propias de los ninjas, las cuales no dejan ver más que dos luces amarillas: que pretenden ser sus ojos.

El motivo de que Sasuke aparezca en esta lista es por que sólo a él le hablan por su nombre y en ocasiones viste de forma distinta a los demás, aunque claro sin quitarse su máscara.

Devil: Cocodrilo que habitaba las aguas cercanas a la escuela de Onsokumaru, Sasuke en persona lo entrenó para que formara parte del alumnado y en ocasiones Onsokumaru lo utiliza como si fuera un Mecha súper poderoso –te hace recordar a Koji Kabuto y su Mazinger Z–.

Padres de Kaede: Dos adultos comunes y corrientes, en escasas ocasiones interactúan con Shinobu; pero cuando ella está presente, la prefieren más que a su propia hija.



En conjunto, la serie en sí no es ambiciosa, pues está claro que lo único que pretenden es divertir al espectador. Y creenos, no hay más que decir.

El grupo de personajes llega a ser entrañable –incluyendo el equipo de baseball femenil–, la protagonista se instala fácilmente en un lugar especial; Onsokumaru, Miyabi, Sasuke, Devil y Kaede te sacaran más de una carcajada; y la bola de ninjas te recordaran a tus cuates de la convención, por su forma tan…radical de ser fans del Anime y manga. Los guiños a series famosas no brillan por su ausencia, como ya se dijo. En ocasiones es necesario checar dos veces la serie por lo mismo.

En definitiva, si te gusta perder el tiempo de forma realmente original y divertida, tienes que chutarte la serie completa. Y vaya que es perder el tiempo, pues por causas de fuerza mayor, la serie se tuvo que suspender. Por lo tanto, el final es algo apresurado. (Me acordé de Dears).

Y este es un pequeño plus. Si eres de los que no conocen el significado de la palabra "pena" y gustan de cantar en las convenciones frente a una multitud de púbertos burlones o cuando vas a tu casa en el microbús: he aquí el opening de la serie.

AUF WIEDERSEHEN.



Staff

Basada en el manga de: Ryoichi Koga
Director: Hitoyuki Matsui
Producción: UFO Table
Diseño de personajes: Jun Shibata
Año: 2004.
Clasificación: Adultos inmaduros.

SHINOBU sanjou!
Letra: Mori Yuriko
Composición: Isozaki Takeshi
interprete: Kumano Kiyomi

watashi kunoichi NININ ga SHINOBU desu
minarai dakedo ninja no michi wo masshigura

manabou ninpou kyou koso taihenshin
jumon tonaete daitan PO-ZU KIME te mimasu

ikuyo me wo tojite shinkokyuu shite
ninpou bunshin no jutsu!

ichi, ni, san, si, aryaryarya henne
bucchake bucchake shippai ippai
mitete kondo ha shuriken
ichi, ni, san, si, nantokana~re
EIYA-EIYA- itsuka hachi kade
mitete PAWA- ha zenkai
asu ha motto tsuyokunari masu SHINOBU ninja desu

itsumo shinken shikkari obenkyou
MANGA to TEREBI CHEKKU shitemasu jidaigeki

ikuyo daisukina anata no mae de
ninpou kakure mi no jutsu!

ichi, ni, san, si, aryaryarya henne
DONMAI DONMAI ninmu suikou
souyo NEKO no KAKKO shiyou
ichi, ni, san, si, nyan toka nya~re
hicchaki hicchaki nyan toka nya~ru
HORA ne waratteru minna
itsuka kitto yatte misumasu SHINOBU hashirimasu

ichi, ni, san, si, aryaryarya henne
bucchake bucchake shippai ippai
mitete kondo ha shuriken
ichi, ni, san, si, nantokana~re
EIYA-EIYA- itsuka hachi kade
mitete PAWA- ha zenkai
asu ha motto tsuyokunari masu SHINOBU ninja yo

ichi, ni, san, si, tanoshikya iine
zettai zettai ii koto a~ru
isso minna de odorou
ichi, ni, san, si, nandemo ARI ne
mainchi mainchi omatsuri kibun
nazeka tomaranaku natte
asu ha motto tanoshikunaru minna yuki mashou.



BAKURETSU TENSHI

LA DELICADEZA DE LA ACCIÓN

Bakuretsu Tenshi es una serie compuesta de 24 episodios de una duración de 23 minutos por episodio. Desarrollado en 2003-2004 por el estudio Gonzo Digimation, que tiene también series como Samurai 7, Last Exile o bien Chrono Crusade. Bakuretsu Tenshi ha tenido derecho a su primera difusión sobre las filas de Animax, mezclando acciones, ciencia ficción y bonitas chicas. Bakuretsu Tenshi intenta traernos en su mundo post-apocalíptico con background un Japon lleno de extranjeros quienes quieren tomar la ciudad de Tokio. La intriga de la serie empieza de modo poco común. Ellas son un grupo de cuatro hijas quienes luchan contra las organizaciones del crimen, pero les falta un buen cocinero. Veamos la sazón de esta serie.

LA HISTORIA

Bien entrado el siglo XXI, en un futurista y violento Japón vive Kyohei Tachibana, un joven estudiante de cocina que sueña con marcharse a Francia para obtener experiencia y mejorar sus tecnicas. Asi de paso podrá abandonar Tokio una ciudad sin ley donde los criminales, terroristas y narcotraficantes dominan a sus anchas provocando graves altercados para hacerse con el control de cada zona y de cada barrio.

Para poder costearse el viaje, Kyohei, realiza diversos trabajos. Pronto encuentra la horma de su zapato al aceptar un trabajo que inicialmente tenía muy buena pinta: ser el cocinero privado de un grupo de mujeres formado por Amy, Jo, Meg y Sei. Pero, ¿quiénes son los nuevos jefes de Kyohei? Son los Burst Angels, violentas mercenarias que tienen previsto acabar con la situación caótica de la ciudad con la ayuda de sus armas pesadas. El pobre Kyohei se ha metido en medio



de una encrucijada y deberá enfrentar ahora el carácter de estas cuatro mujeres y sus constantes aventuras de acción, peligro y muerte.

Es un año caótico del futuro, actuando en la concordancia con una orden pública general, el llevar armas de fuego ha sido permitido a una elite restringida y selecta. Las zonas importantes de Tokio han sido designadas como zonas de fuego libres. Y aquellos que viven dentro de estas zonas sufren una vida de opresión y una amenaza constante de violencia.

El futuro es un lugar sombrío y desolado. Los criminales infestan las calles: con un sindicato homicida que va en aumento, la vida cotidiana para las personas de Tokio se percibe como una pelea exasperante. Pero Kyohei, un chef que tiene el sueño de ser gastrónomo, sabe que su aspiración está fuera de su alcance si no pone sus reservas.

Respondiendo a un anuncio clasificado aparentemente inocente en donde se buscaba un chef particular, Kyohei termina trabajando con cuatro niñas asombrosamente lindas. Sei –el jefe–, Amy –la hacker–, Meg –la mujer fatal– y Joe –la máquina de matar–, juntas hacen un equipo contra los sindicatos del crimen de Tokio.



Además, para la buena fortuna de Kyohei, las niñas no llevan mucha ropa y sonsacan a Kyohei. Hay comedia, acción, un romance pequeño y mucho uso de armas cuando los Ángeles combaten por las calles de Tokio. Las emociones de la función vienen tres veces. Las niñas se las arreglan con una trama complicada que involucra al sindicato que amenaza la vida de Tokio, y cuatro de ellos apenas guardan demonios personales y públicos con el propósito de retener el equipo por mucho tiempo.

Pero para Kyohei es un mundo muy intenso y peligroso. Las niñas lo contratan para ser su cocinero particular, pues no son capaces de darse de comer y no tienen otra opción que comer comida chatarra. La serie sigue cuando van a varias misiones y aventuras conociendo a un vasto grupo de enemigos y aliados. Cuando las cosas se salen de sus manos, el equipo de niñas también tiene un arma confidencial, Jango, un robot grande que defiende a Jo cuando las cosas se ponen peligrosas. Con esta configuración letal de mujeres peligrosamente atractivas vestidas con conjuntos atrevidos y un cocinero sobresaliente capaz de de alimentarlas, ¿habrá algún desafío que no puedan tomar?

ACCIÓN MORTAL

Esta serie es muy interesante pues engloba todos los tipos de mujeres en estos cuatro personajes principales. Jo es silenciosa pero mortal que parece distante y sola, Sei es la madre del grupo que sabe mejor que Amy, quien es de tipo enérgico, además de inteligente; Meg es la damisela indefensa, adolecida la mayor parte del tiempo. Kyohei también puede ofrecer el alivio cómico, es la persona ideal para tener en algunas situaciones hilarantes. Su interacción con las damas es siempre graciosa.

¿Por qué están tan excitados los admiradores sobre Bakuretsu Tenshi? La respuesta es simple: niñas, niñas, niñas. No sabemos si realmente hay una trama principal. Cada dos episodios sale un argumento pequeño, ya que los episodios uno y dos presentan al único macho en el elenco que es un cocinero. Episodios tres y cuatro, experimentos ilegales que transforman a las personas en monstruos. Episodios cinco y seis: una escuela de chicas con un culto siniestro entre bastidores –¿en un anime? ¿Quién no vio eso venir?–. Después de estos episodios uno aprende un poco sobre el cocinero y los dos personajes de sexo femenino más activos –Jo y Megumi–. Pero un argumento central verdadero no existe. Pura trivialidad.

Después de un rato de ver esta serie estaba tratando de explicarme el por qué mirar el anime. No había visto algo especial en ella y los personajes me parecían un poco familiares. Entonces me di cuenta de que Bakuretsu Tenshi es el equivalente en anime de los Ángeles de Charly –quise decir los Ángeles de Charly el programa de televisión.

"Tokio, una ciudad sin ley donde los criminales, terroristas y narcotraficantes dominan a sus anchas"

no la película mediocre o su continuación horrible–. Lleva los Ángeles originales, y al misterioso Charlie como su benefactor. Solamente con dos personajes más –pienso que esto es porque cinco es un número más prometedor–, y luego transformemos a todas ellas en adolescentes.

¿Cuatro niñas que están viviendo juntas sin estar emparentadas para hacer el trabajo mercenario ilegal? ¿uUna niña de la calle, otra con amnesia y la última es un genio de computadora? ¿No es tan original? Solamente colocaron a un joven que está estudiando para ser ¡¡¡un chef de cocina!!! Blam. Bien, todo está bien, menos la parte del chico. Demasiados animes ya tienen un niño joven que vive con un grupo de niñas jóvenes solas y peligrosas, qué quiere decir esto: un montón de tiempo perdido. Aparentemente hay desnudos rumoreados en esta serie, también hay mucha sangre dándole una clasificación dirigida a los adolescentes.

DETRÁS DE BAKURETSU TENSHI

Gusto en el arte. Solamente les falta vida y movimiento en los ojos. Eso no es muy frecuente para un anime en mi opinión. Es decir, uno de los temas principales sobre los personajes de anime es que sus ojos están siempre en movimiento y muy detallados. Aquí no vemos eso.

También podemos ver problemas en el anime, imágenes creadas por computadora generalmente. Adoraba antiguamente cuando artistas de anime dibujaban las naves espaciales de androides, de robots grandes, todos los pequeños detalles y cosas que lo hacen real. Pienso que los gráficos por computadora son una molestia. Pero en Bakuretsu Tenshi el trabajo por computadora no es tan obvio y se mueve muy suavemente.

El sonido es impresionante. Sei ha conseguido una voz sexy, la apatía de Jo es perfecta, Meg suena a una adolescente inmadura, etcétera etc. La canción de entrada, "Loosey", muestra algunas palabras ininteligibles –si lo miras de fansub las letras son al menos 40% diferentes–. La canción final es dulce y muy adecuada. La música ambiental es también dramática y se establece lo suficientemente en las escenas sin ser repetitiva. Hay mucho rock y electrónica, que es bueno para un juego de anime satisfecho por la acción en el futuro. Estoy empezando a tener un problema con la entremezcla de japonés e inglés en la letra de la canción del anime.

Algunas cosas eran raras así que algunas personas tendrán un problema con esto –por ejemplo, los calamares gigantes, ¿por qué son gigantes?– Esto no es explicado. Hasta donde puedo descifrar "Bakuretsu Tenshi" significa "Ángel estallando". Ninguno de estos supuestos personajes tiene personalidad; son sólo estereotipos de anime de galleta –el joven tímido, el pistolero, el niño, etcétera, etc–. Bien, para ser justo, Meg consigue estar mucho tiempo en pantalla en los episodios cinco y seis, pero nada interesante pasa a su personaje. El diálogo en este anime es breve y totalmente predecible.

Bakuretsu Tenshi implementa un esquema semi-episódico muy molesto: cada dos episodios de la función comprenden un bloque de acción. Al final del bloque en dos episodios, prácticamente nada es resuelto, las preguntas importantes no son respondidas y las cosas regresan a su normalidad. Sus mismas aventuras son tan insulsas y caen en los clichés clásicos.



La primera cosa que debe ser dicha de Bakuretsu Tenshi es que Gonzo ha borrado un obstáculo con respecto a combinar la animación de 2D tradicional con la de 3D. Si estás buscando realmente la calidad, la verás, pero la mayor parte del tiempo va pareciendo totalmente natural, que es fenomenal, porque quiere decir que las escenas de acción involucran a los robots grandes (cybots). Los lugares de mecha son completamente 3D; los lugares humanos son completamente 2D; es tan simple como eso. Del punto de vista técnico, el arte no parece mejor ni peor que el promedio de la industria.

Esencialmente, todo sobre este anime es insulso y afectado en la historia de los personajes por el arte; se las arreglaron para hacer un fanservice aburrido. Bakuretsu Tenshi no logra hacer lo que otros animes de acción hacen mil veces mejor, Cowboy Bebop me viene a la mente.

CONCLUSIÓN

Como parece, Bakuretsu Tenshi parece ser el Kiddy Grade para GONZO. A primera vista, o cuando miras el remolque, parece un intento muy malo en una historia de vaqueros de anime. Es cierto, se parece a Kiddy Grade mucho, pero después de los primeros episodios se hace su propio espectáculo. El único problema es que el diseño de personajes podía ser un poco más atrevido sobre los cuerpos de las niñas.

La acción de la serie es muy melodiosa. Los tiroteos son siempre entretenidos y Jo nunca deja de suministrar una buena función con su destreza. Bakurestu Tenshi intenta profundizar las relaciones entre los personajes y las motivaciones que las empujan a actuar así, pero los episodios sufren la ausencia de una parte del guión. Ningún personaje llega más lejos de lo que se lo hubiera podido pensar y recoge a menudo la misma base para hacer cada episodio. Bakuretsu Tenshi posee una animación bastante fluida y trabajada. Las escenas de acciones son convincentes y los personajes tienen el aire de estar viviendo a pesar de algunas escenas donde se les ve correr de una manera divertida. Pero una cosa que he observado en la animación y que encuentro particularmente divertido, es la evolución del pecho de las heroínas de esta serie. Al principio de la serie Meg y Sei poseen pequeños pares de senos, luego de los medios y para acabar al final de la serie con una talla DD. La única que no consigue implantes mamarios en la serie es nuestra heroína Joe, quien queda con su doble A. Por eso quería felicitar al estudio quien ha hecho Bakuretsu Tenshi por haber logrado hacer un anime que tiene como personaje central una joven mujer con los senos razonables.

Por eso las animaciones son bastante buenas pero de vez en cuando se observan algunas deformaciones del cuerpo de una escena a la otra. Ejemplo; la mano de Meg es tres veces más gruesas que nuestra mano sobre su rostro. La animación de esta serie es como una montaña rusa; unas veces se ve encima de la cuesta y otras veces en contra picada dejando ver varias escenas de 3D y trabajo de paisajes mal definidos.

Varios personajes encontrados en la serie nos dan pie a las similitudes que hay con otras series. Meg se parece curiosamente a Asuka, pero con mucho mas pecho que Asuka. Se ve a menudo que los personajes se parecen a Narusegawa de Adujo Hina, o bien, todavia en uno de los primeros episodios de la serie, Meg le salvó la vida a una niña que se parece a Rei de Evangelion. Eso es un poco divertido de ver, sobre todo cuando se ha podido ver la serie Neón Genesis Evangelion.

Bakuretsu Tenshi no es la serie más grande jamás hecha -no es peor o mejor que otras-, pero es indudablemente digna de mirar completamente, nada mas diversión con acción. Personalmente, pienso que es digno de comprar al menos un volumen y mirar el resto. No esperes ver en esta serie una maravilla filosofica o sentimental en un mundo futurista. RahXephon está generalmente mas cerca de eso y las verdaderas niñas están en Noir. Bakuretsu Angel no posee una fuerza mayor, pero si un buen conjunto de elementos que lo han hecho un anime respetable.

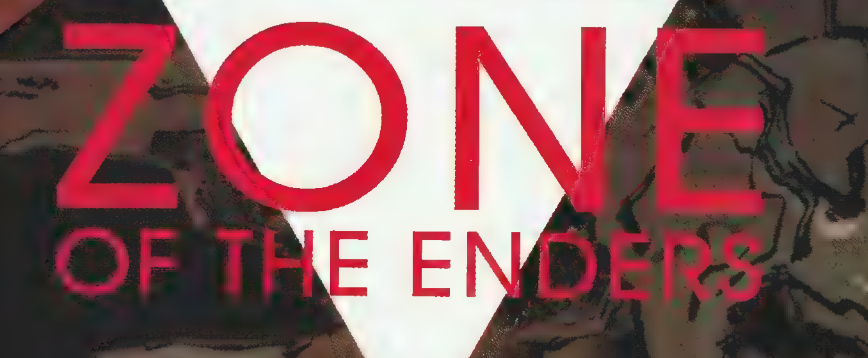


STAFF

Título original: Bakuretsu Tenshi
Episodios: 24
Año: 2004
Estudio de animación: GONZO
Director: Koichi Ohata
Guión: Fumihiko Shimo
Música: Masara Nishida
Diseño de personajes: [illegible] y [illegible]
Director de arte: Toshikazu Ishiwata y Aki Makoto
El diseño mecánico: Kanetake Ebikawa
Diseño conceptual: Ugetsu Hakua

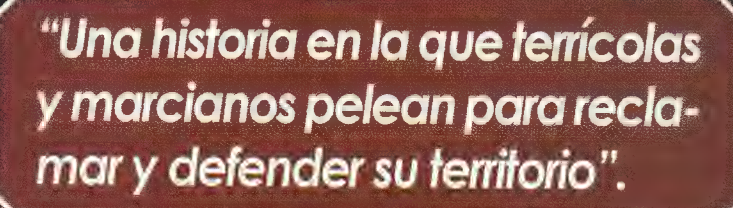
SEIYUUS:

Akeno Watanabe: Jo
Megumi Toyoguchi: Meg
Mikako Takahashi: Amy
Rie Tanaka: Sei
Yuji Ueda: Kyohei Tachibana
Susumu Chiba: Hayao









La ciencia ficción ha tenido diversas aventuras con diferentes temas, entre los que destacan los de batallas entre marcianos y otras especies planetarias llevadas a la pantalla grande. Autores como H.G. Wells, John Carter, W. Burroughs, Edgar Rice y el obligado Ray Bradbury con sus crónicas marcianas, –y por supuesto, la excelente película–, son una prueba de que Marte es uno de los planetas más queridos y obsesivos del ser humano, quizás es porque es el planeta más cercano a la Tierra y en él entrañan muchos misterios.

Aunque en el mundo del anime hay muchas personas que también gustan de Marte y varias series de renombre la tienen como lugar predilecto. Cowboy Bebop es posiblemente el trabajo más fino de anime producido hasta ahora; usa al planeta rojo para gran parte de su historia. Por otro lado, The Mars DayBreak es también una de las series que muestra a Marte totalmente congelado con inmensos océanos de agua. En fin, si habláramos de más trabajos de animación seguramente este artículo sería diferente, pero lo que nos trae aquí específicamente, es una serie conocida con el nombre Zone of the Enders: Idolo, que también tiene lugar sobre Marte, pero que tiene la diferencia de estar en batalla contra la Tierra. Así es como inicia esta historia en la que terrícolas y marcianos pelean para reclamar y defender su territorio.

LA HISTORIA

En el año 2167, la especie humana ha colonizado Marte desde hace mucho. Desafortunadamente todavía son gobernados por corruptos líderes que llegaron de la Tierra. Y debido a que este planeta conserva una gravedad más baja, los marcianos son físicamente más débiles que sus homólogos de la Tierra. Pero ahora los habitantes de Marte intentan declarar su independencia de los terrícolas. El teniente Levans, un miembro de una unidad militar confidencial, ha sido seleccionado cuidadosamente para convertirse en un piloto de prueba de un nuevo robot de lucha llamado Idolo. Con él, los marcianos esperan declarar su independencia.

Sin embargo, Idolo tiene algo en mente y ahora Levans está empezando a cambiar. Se está poniendo más agresivo y muy violento. Puede correr más rápido, saltar más alto, golpear mejor que cualquier otro robot, pero también puede matarlo si uno no puede manejarlo. Muchas de estas habilidades son atribuibles a la inclusión de metatrón, una sustancia que ha sido extraída de un lugar recóndito en el sistema solar que le ha dado vida al traje.

El problema es que "Idolo" empieza a tener efectos psicológicos adversos sobre Levans. Dentro de la cabina de piloto es agresivo; fuera, es paranoico e insociable. Su prometida se preocupa por él, y su vieja amiga y subordinada, Viola, trata de extenderle la mano y lo único que consigue es el rechazo de éste y para complicar más las cosas, cuando Viola intenta evaluar a Idolo, la máquina la rechaza completamente y empieza a responderle únicamente a Levans. ¿El amor de su novia Dolores puede ayudarlo a superar el poder de Idolo?



SENTIMIENTO MARCIANO

El guión de la historia es de Shin Yoshida, y no es fantástico, pero es interesante. ZOE se siente de la misma manera que en un cuento de una revista barata de ciencia ficción. El segmento de combate está muy bien mezclado. Disparos por todos lados, y la buena dirección para los lugares de combate. Su duración es de una hora y no hay mucho problema para compararlo con otras series como Gasaraki e incluso Gundam. Esto es básicamente una serie de robots con un poco de intriga política, incluida gratis con buen sabor de mecha.

Zone of the Enders forma parte de un bombardeo de mercadotecnia que se preparó para la secuela de la serie de TV. El éxito de esta OVA se dirigió también para un juego de video. No es un anime original, pero es placentero.

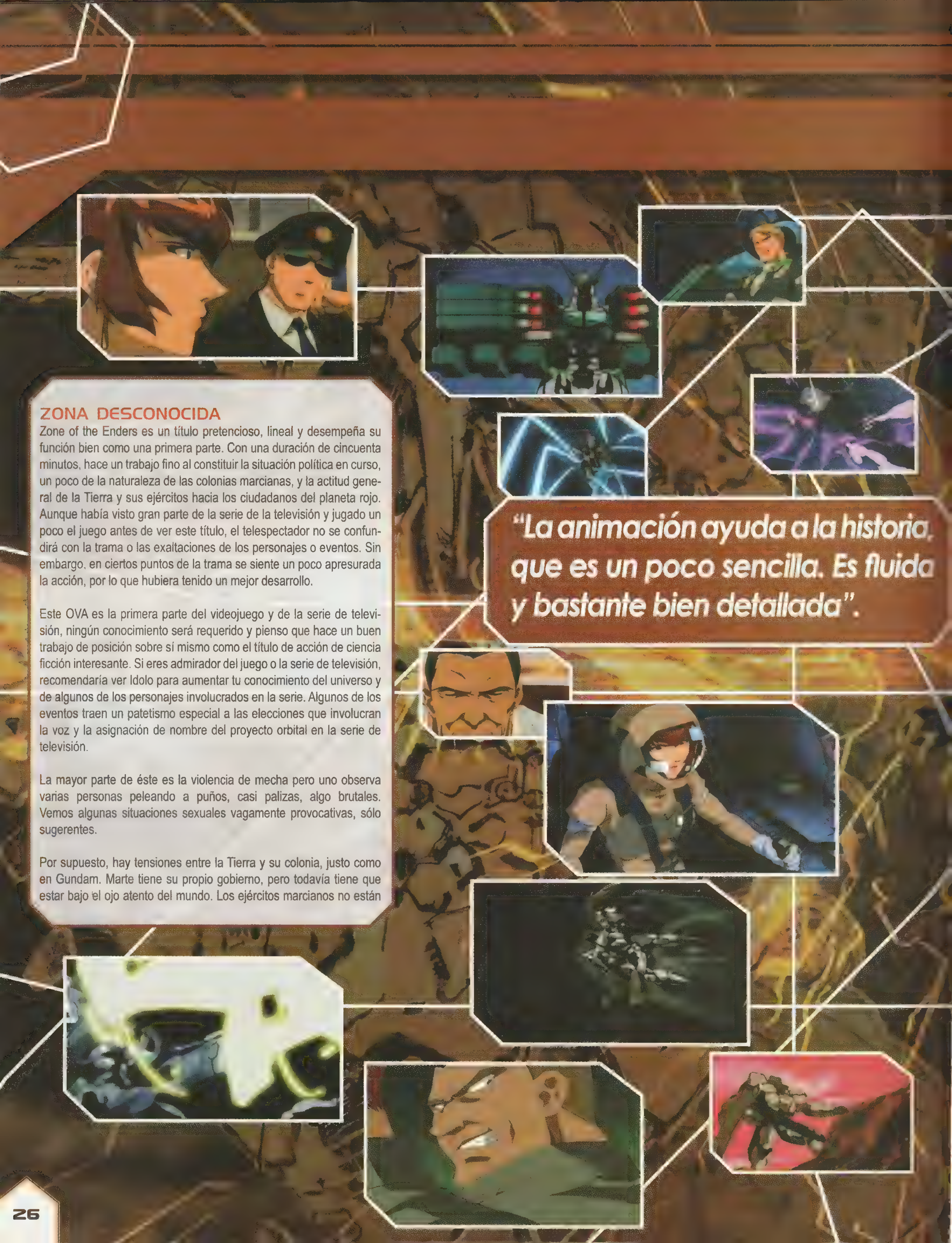
Lo predecible de la historia va al mismo tiempo que los personajes: el enérgico piloto con la destreza natural; la amiga alentadora que lo quiere en secreto; la científica sexy que se preocupa por sus experimentos, y por supuesto; el espía infiltrado en el grupo. Así que, es muy predecible esta OVA, ¿por qué querríamos mirarlo? Sinceramente, la fuerza de ZOE está en las secuencias de combate. Con estilo Macross Plus y Gasaraki, con inspirados lugares de combate detallados. Los aspectos técnicos son bastante exactos, a pesar de la extraña forma del metatron. Cada pelea es más y más intensa hasta el clímax.

El OVA ahonda en el entrenamiento que Levans emprende, la manera en que él y su robot Idolo se unen y cómo afectan a los demás. Un argumento bien hecho es algo con lo que se juega a través de la crítica de una idea, y con el suspenso de involucrar a las Naciones Unidas de la Tierra en revelarlo. Una buena parte está dedicada a saber cómo el proyecto y Levans interactúan. Cuando el plan desencadena un odio contenido sobre la Tierra en él. El balance se desarrolla tanto con las relaciones de su compañera de equipo –Viola– como con su novia Dolores, que está involucrada en el proyecto Orbital.

El ambiente de Marte está muy bien hecho, dando una atmósfera diferente a la serie entera, debido al cielo marciano verdadero hecho en tonos rosados. Este color permitió proveer una sensación algo claustrofóbica, sobre todo en las peleas de entrenamiento.

Los lugares en conflicto están perfectamente animados, son inestables, y no ves animación desechada. Es la acción del principio de una escena de pelea hasta el final con algunos ángulos de cámara ordenados aquí y allá. Los fondos y los escenarios también están muy bien realizados.

Los momentos dramáticos están bien retratados y nos preparó una inevitable circulación de adrenalina incrementada durante los momentos de suspenso, así como algunas emociones.



ZONA DESCONOCIDA

Zone of the Enders es un título pretencioso, lineal y desempeña su función bien como una primera parte. Con una duración de cincuenta minutos, hace un trabajo fino al constituir la situación política en curso, un poco de la naturaleza de las colonias marcianas, y la actitud general de la Tierra y sus ejércitos hacia los ciudadanos del planeta rojo. Aunque había visto gran parte de la serie de la televisión y jugado un poco el juego antes de ver este título, el telespectador no se confundirá con la trama o las exaltaciones de los personajes o eventos. Sin embargo, en ciertos puntos de la trama se siente un poco apresurada la acción, por lo que hubiera tenido un mejor desarrollo.

Este OVA es la primera parte del videojuego y de la serie de televisión, ningún conocimiento será requerido y pienso que hace un buen trabajo de posición sobre sí mismo como el título de acción de ciencia ficción interesante. Si eres admirador del juego o la serie de televisión, recomendaría ver Idolo para aumentar tu conocimiento del universo y de algunos de los personajes involucrados en la serie. Algunos de los eventos traen un patetismo especial a las elecciones que involucran la voz y la asignación de nombre del proyecto orbital en la serie de televisión.

La mayor parte de éste es la violencia de mecha pero uno observa varias personas peleando a puños, casi palizas, algo brutales. Vemos algunas situaciones sexuales vagamente provocativas, sólo sugerentes.

Por supuesto, hay tensiones entre la Tierra y su colonia, justo como en Gundam. Marte tiene su propio gobierno, pero todavía tiene que estar bajo el ojo atento del mundo. Los ejércitos marcianos no están

"La animación ayuda a la historia, que es un poco sencilla. Es fluida y bastante bien detallada".



contentos con esto, así que empiezan a desarrollar un programa de armas confidencial, el centro de mesa de que es un robot llamado Marco Orbital. El piloto Radium Levans es elegido para manejar el mecha a través de sus juicios, y es una buena elección; es un piloto talentoso y despiadado que comanda su equipo hábilmente a la lucha. Se ha vinculado al proyecto por su prometida, Dolores Hayes, que trabaja como ayudante para la Dra. Rachel Links del proyecto orbital. El equipo tiene dudas de que Levans pueda tratar con la nueva arma increíblemente fuerte, pero rápidamente demuestra que están equivocados.

Lo que es interesante sobre Lavans es que no está realmente preparado para la tarea de convertirse en héroe. Sin embargo, es un protagonista apropiado, estricto y severo con sus amigos, y adherente con Dolores, sumamente resentido respecto a la mayoría de las figuras de autoridad con las que se encuentra. Dolores se preocupa por él y la amistad de su amiga Viola, también lleva un camino para la reflexión.

Me gusta la mirada de *Zoe: Idolo*. Las secuencias de mecha son interesantes, pero algunas están demasiados rayados, a menudo sólo se sienten como escenas del videojuego –supongo que eso es lo apropiado, dado el material de referencia–, mi única queja es que los marcos orbitales no dan la animación bidimensional adecuada, en absoluto. El diseño de mecha todavía es sólido, a menudo evocador del estilo de Mamoru Nagano. Zoe: Idolo es también el primer resumen donde ha lucido la música –la cual es electrónica que cambia de escena y presta un aire de desesperación y el apresuramiento a la acción–.

"Las secuencias de mecha son interesantes, pero algunas están demasiados rayados, a menudo sólo se sienten como escenas del videojuego".

PARA FINALIZAR

Zone of the Enders: Idolo es un preliminar a la serie de la TV siguiente, de la cual hablaremos después. Está bien escrita y bien dirigida por el veterano Tatsuya Watanabe. Los diseños de calidad son sumamente insulsos y poco interesantes, pero ZOE: Idolo es sólida. Los admiradores del juego apreciarán esta OVA definitivamente, ya que también respeta la historia del videojuego del Playstation.

Zone of the Enders, en general, muestra cada señal de ser la próxima gran franquicia de Konami –el fabricante de videojuegos–. Sus juegos han sido más o menos de este estilo y esta OVA elogia al juego mucho mejor que cualquier relación exclusiva del videojuego previa que he visto.

Originalmente en los comienzos de 2001, soltaron los materiales para la transferencia aquí se tiene la muestra de que son superiores y muy limpios. Los colores son sólidos con el flujo perceptible o sobre la saturación, la coloración o el solapamiento. Hay una falta de la vitalidad pesada para muchos de los colores, pero para aquellos que lo usan, destacan bien aquí.

La animación ayuda a la historia, que es un poco sencilla. Es fluida y bastante bien detallada, especialmente con las armas. Debo advertir que no todo es del calibre de "Macross Plus". Sin embargo, si te gusta la animación de "Gasaraki", no te decepcionarás.

Staff

Título original: Zone of the Enders: Idolo
Año: 2001
Director: Tetsuya Watanabe
Guión original: Shin Yoshida
Historia: Nobuhiro Kondo
Música: Hikaru Nanase y Matsumi Ito (ED)
Diseño de personajes: Kumi Horii
Director de arte: Masaru Sato
Director de animación: Kumi Horii y Madaoka Hirayama





Seiyuus

Chiharu Tezuka: Viola
Houko Kuwashima: Dolores
Takehito Koyasu: Radium Levans
Rumi Ochiai: Melissa
Yoshiko Sakakibara: Dr. Rachel Links
Hiroshi Nakano: Lloyd
Katsumi Chou: Comandante Jackson
Ken Tokumaru: Instructor Edgar



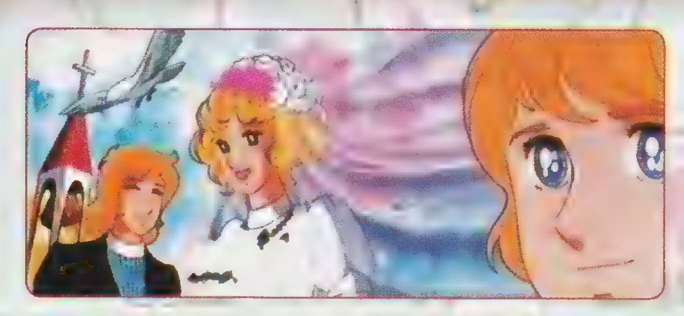


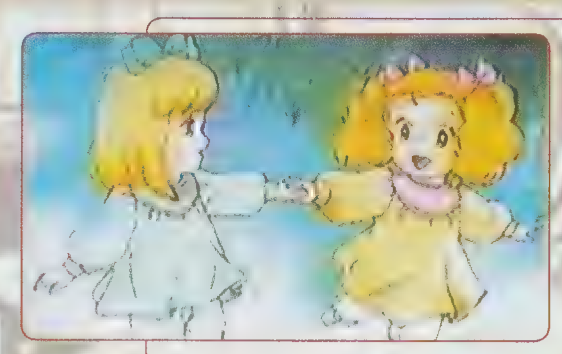


El corazón de una mujer: Candy Candy

Por Alberto Canacasco

Como los buenos vinos, entre más tiempo pasa mejor se ponen, ésta es la idea que viene a mi mente al ver los episodios de una de las mejores y más exitosas series de todos los tiempos. Ya han pasado 30 años desde que vio la luz una de las historias más intensas que ha dado el manga y el anime, hablamos de Candy Candy, un drama que aún sigue cautivando los corazones de miles de entusiastas fanáticos.





Candy es una historia que de entrada podemos ubicar en el estilo shojo (tipo de manga o anime dirigido a las chicas). Lo cual no significa que los varoncitos no pongan a prueba su temple de acero y hagan a un lado su lado "machín" para dejarse tocar las más sensibles cuerdas que guardan en su interior. La palabra shojo significa "chica joven", con lo cual se clasifica este tipo de historias centradas en el amor y con un marcado protagonismo femenino.

Fue la idea original de Yumiko Igarashi, escritora; y Kyoko Mizuki, dibujante, quienes publicaron nueve volúmenes del manga original entre los años de 1976 y 1979. Serie que apareció semanalmente y que fue editada por la empresa Kodansha hasta 1982, ha dejado de circular por los medios mundiales debido a un litigio entre las creadoras, conflicto que ha durado años y que esperemos se resuelva de la mejor manera.

El anime que conocimos en tierras mexicanas consistió de 115 capítulos de 26 minutos, transmitidos del 1 de octubre de 1976 al 2 de febrero de 1979 en Japón y en México se transmitió en la década de los 80´s.

Fue tanto el éxito y furor que causó alrededor del mundo que en Italia se hicieron dos cintas, una en la que Candy se reencuentra con Terry en la Segunda Guerra Mundial. En la otra se toca el tiempo en el que la envían al colegio.

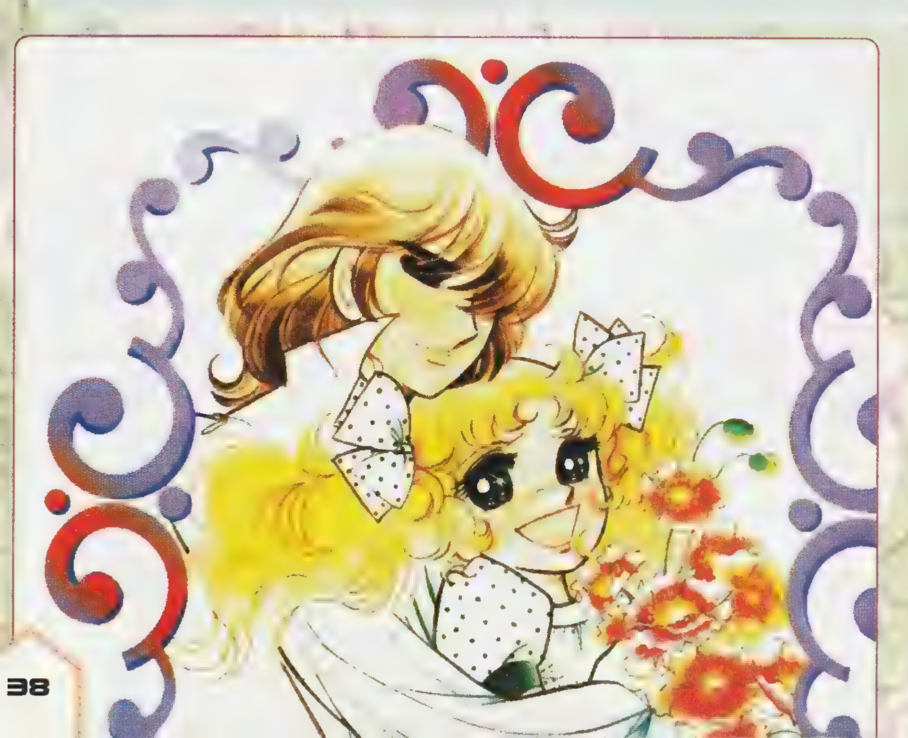
En Japón existen 3 OVAS: Candy Candy Haru no Yobigoe, en donde Candy acude al festival de primavera; Candy Candy no Natsuyasumi, que trata sobre el verando de Candy y Terry en Escocia; y Candy Candy, versión original mejorada, hecha en 1992, en donde se muestra la niñez de Candy en El Hogar de Pony

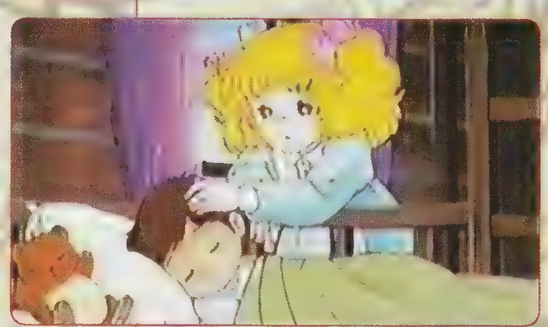


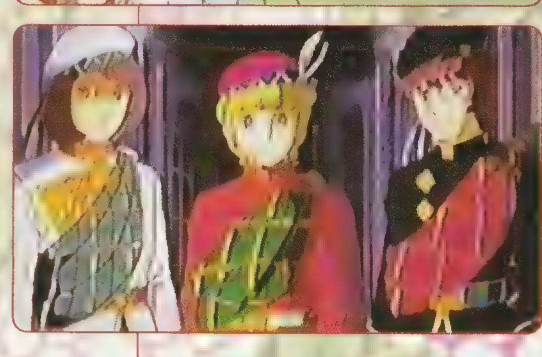
La Historia.

Candice White Andley (Candy) es abandonada en un orfanato dirigido por la señorita Pony y la hermana María. Junto a ella también es abandonado otro bebé, Annie, con quien Candy pasará su infancia, criándose ambas como hermanas. Pero Annie es adoptada por una familia adinerada y deja El Hogar de Pony.









En un principio Annie le escribe constantemente a Candy; sin embargo, tiempo después decide no hacerlo más por temor a que sus nuevos y ricos amigos sepan que es adoptada.

Candy queda desconsolada. Triste corre por la colina de Pony y es ahí cuando conoce a su primer amor, el Príncipe de la Colina. En esa ocasión el ensueño de Candy, enfundado en su falda escocesa y tocando la gaita, le recita una de las frases más populares de toda la historia: "–¿Por qué lloras, niñita pecosa? Eres mucho más linda cuando ríes que cuando lloras". El Príncipe se marcha sin decir su nombre, pero se le cae un prendedor que Candy conservara como amuleto. A pesar de ser una hermosa niña de gran corazón, Candy no es adoptada.

Al pasar su infancia, es contratada por la familia Leagan para ser la dama de compañía de Elisa, la hija del señor Leagan, pero las cosas no comienzan de manera sencilla para Candy, pues Elisa y su hermano Neal le hacen la vida imposible, incluso llegan a convertirla en víctima de sus pesadas bromas, de hecho, cierto día Elisa logra hacer que degraden a Candy de dama de compañía a sirvienta.

Con el paso del tiempo conoce a tres jóvenes en una casa vecina y entabla amistad con ellos: Stear, Archie y Anthony. Los chicos son criados por una tía y pertenecen a una de las familias más poderosas de la región: los Andley. Candy se sorprende cuando ve el gran parecido que Anthony tiene con el Príncipe de la Colina, sobre todo cuando reconoce la insignia que éste dejó en el prendedor cuando se marchó aquella tarde en la colina de Pony. Para su sorpresa la insignia es el escudo de los Andley.

En esa época también conoce a Albert, quien la rescata cuando estaba a punto de caer en una cascada. Albert es un extraño joven que vive con sus animales, que se comporta como todo un ermitaño y que terminará siendo uno de los mejores amigos de Candy. Al cabo de un tiempo el bisabuelo William, a quien no conoce, la adopta, entonces Candy va a vivir con los Andley, y Candy se enamora de Anthony.

La vida de Candy se desmorona con la muerte de Anthony, quien cae de un caballo. Pero es gracias al bisabuelo William, y al apoyo de Albert, que se repone. El bisabuelo William la envía a estudiar al Real Colegio San Pablo, ubicado en Londres.









Entonces Candy realiza un largo viaje en barco, donde conoce a Terry. Para su fortuna –y mala suerte– en el mismo colegio se encuentra con Elisa, la terrible joven que le hace la vida de cuadritos. También encuentra a Annie, su hermana del orfanato, quien estudia en el mismo lugar. Annie está enamorada de Archi y celosa de Candy. Cuando ésta le confiesa que no está enamorada de Archi se reencuentran y vuelven a ser amigas.

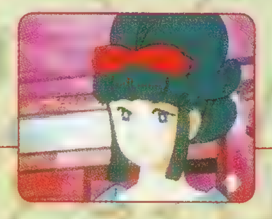
Cuando llega el verano, y gracias a la imposición de la madre superiora, Candy pasa una temporada en Escocia, junto a Annie, Patty, Elisa, Archie y Steve, quienes se encuentran en la residencia de los Andley. Coincidentemente Terry decide pasar una vacaciones en la casa de su padre, al otro lado del lago. Ésta es una temporada inolvidable para Candy. La relación con Terry se hace más fuerte y uno de esos días, mientras bailan a orillas del lago, Terry besa por primera vez a Candy, pero la chica se impresiona tanto que le responde con un bofetón.

A pesar de su impulsiva reacción, Candy y Terry tienen un gran romance, el cual se ve interrumpido por la malicia de Elisa, quien poseída por los celos, les pone una trampa en la que la madre superiora descubre a la pareja. Candy es expulsada del colegio. Terry decide hablar con la madre superiora ofreciéndose a dejar el colegio para que Candy se quede. Candy no aguanta perder a Terry y escapa del colegio y lo sigue hasta Estados Unidos. Ahí se entera de su deseo de ser actor, pero a pesar de los esfuerzos de la chica ambos terminan separándose.

Candy decide estudiar para ser enfermera. Albert llega al hospital en donde se encuentra Candy, está malherido y ha perdido la memoria. Ella decide quedarse con él hasta que se recupere. Tiempo después se reencuentra con Terry, quien ahora es actor. Cuando Terry consigue su primer papel protagónico en Chicago, en la obra de Romeo y Julieta, le envía un boleto para el teatro, y otro para el tren. Terry tiene la esperanza de que Candy decida quedarse con él.

Poco antes de que Terry y Candy se encuentren ocurre un accidente en donde Susana Marlow, coestrella de Terry y quien está perdidamente enamorada de él, pierde una pierna al salvarlo de la muerte. La madre de Susana y ella misma buscan la forma de chantajear a Terry para que se case con su coestrella. Él está desconcertado y decide ocultárselo a Candy.













El reencuentro es muy romántico y Candy está muy orgullosa de que Terry haya logrado su sueño. Cuando se entera de la situación de Susana decide visitarla en el hospital. Susana está muy deprimida y quiere suicidarse, pero no lo hace por intervención de Candy. La joven se da cuenta de que Susana está tan enamorada de Terry como ella y decide romper definitivamente para que la accidentada mujer sea feliz. Cuando se despiden, Terry le dice que nunca la olvidará.

Candy regresa al lado de Albert, a quien cuida celosamente debido a su accidente y pérdida de la memoria. Cuando Albert se recupera Candy decide marcharse.

En este momento muchos sucesos se desatan: Stear, quien había decidido irse a la guerra, muere, esto es un duro golpe para la dulce niña. Poco tiempo después Candy conoce al bisabuelo William. Para su sorpresa descubre que en realidad se trata de Albert. En una singular escena, Albert le confiesa a Candy que el también es el Príncipe de la Colina.

Finalmente se dirigen al hogar de Pony, en donde en una gran fiesta Candy recuerda a todos aquellos que no están más: Anthony, Stear y Terry. Candy permanecerá en el hogar de Pony, al que considera verdaderamente su hogar, y ayudará a cuidar a los niños huérfanos.

Los personajes que la acompañan

Annie Briter.

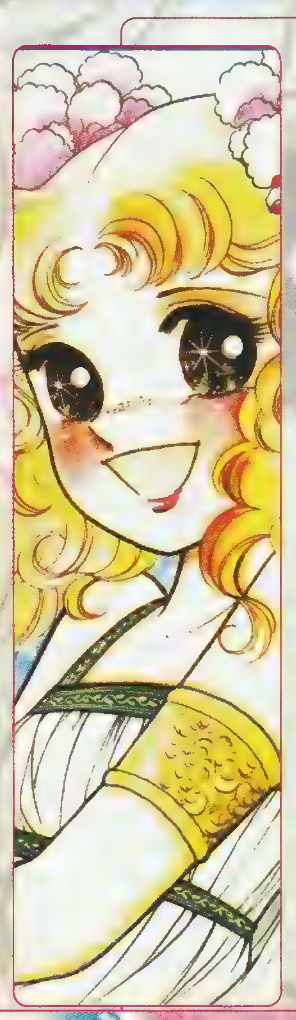
Es la mejor amiga de Candy. Crecieron juntas en el orfanato y prácticamente se consideran hermanas. Annie es adoptada por la familia Briter. Ambas se separan por los miedos de Annie, reconciliándose después en el Colegio San Pablo. Annie está enamorada de Archie.

Anthony Brown.

Es el primer gran amor de Candy, quien se sorprende por el tremendo parecido que tiene con el Príncipe de la Colina. Cuando Anthony cree haber resuelto el misterio del Príncipe de la Colina, su caballo se pone nervioso y se agita, provocando que Anthony caiga de cabeza muriendo instantáneamente. A partir de entonces la vida de Candy cambia radicalmente.

Archibald Cornwell.

Archie es hermano de Steve y primo de Anthony. Cuando Candy es adoptada por el bisabuelo William también se convierte en su primo. A la muerte de Anthony, Archie regresa con su hermano Stear y con Candy al Colegio San Pablo, en Londres. Archie ama a Candy y cuando descubre que ella no le hará caso desiste de sus intentos de acercarse a ella. Inicia una relación estable con Annie.



Alister Cornwell.

Stear es hermano de Archie y se dedica a inventar cosas. Al igual que a su hermano y primo, Candy roba el corazón de Stear. Tiempo después conoce en el Colegio San Pablo a Patty con quien inicia una relación y se dispone a olvidar sus sentimientos hacia Candy. Stear se enlista en el ejército y muere en combate.

William Albert Andley.

Este es uno de los personajes más enigmáticos de la historia. Es la cabeza de la aristocrática familia Andley. Es quien adopta a Candy sin que ella lo sepa. En realidad él es el bisabuelo William, secreto que develará al final de la historia. Una tarde conoce a una pequeña de 6 años a la cual vuelve a ver años después, su nombre: Candy. Albert le salva la vida a Candy cuando está a punto de caer en una cascada. Al final Candy se entera de que él también es el Príncipe de la Colina.

Terréense Grandchester.

La famosa actriz Eleanor Baker tuvo un hijo, Terry, quien sufre las consecuencias de ser ilegítimo. Conoce a Candy en un navío con dirección a Londres. Poco tiempo después ingresa al Colegio San Pablo, en donde se encuentra nuevamente a Candy, quien le robará el corazón. Terry logra hacer que Candy olvide a Anthony e inicia un gran romance con ella. Después del accidente de Susana Marlow se casa con ella, a pesar de amar a Candy.

Susana Marlow.

Susana está perdidamente enamorada de Terry. Cuando se entera de que Candy va a buscarlo intenta que éstos no se encuentren. En

un accidente pierde una pierna al salvar a Terry, motivo que usan ella y su madre para acordar una boda con el joven. Ella sabe que Terry ama a Candy motivo que la orilla a intentar suicidarse, hecho que evita la dulce niña. Finalmente logra su objetivo y se casa con Terry.

Patty O´Brian.

Una de las mejores amigas de Candy. Se conocen en el Colegio San Pablo en donde rechaza a Candy por venir del hogar de Pony. Tiempo después Candy la ayuda en ciertos problemas que la afectan, motivo por el cual más tarde se hacen grandes amigas. Patty se enamora de Stear y a su muerte se queda totalmente desconsolada.

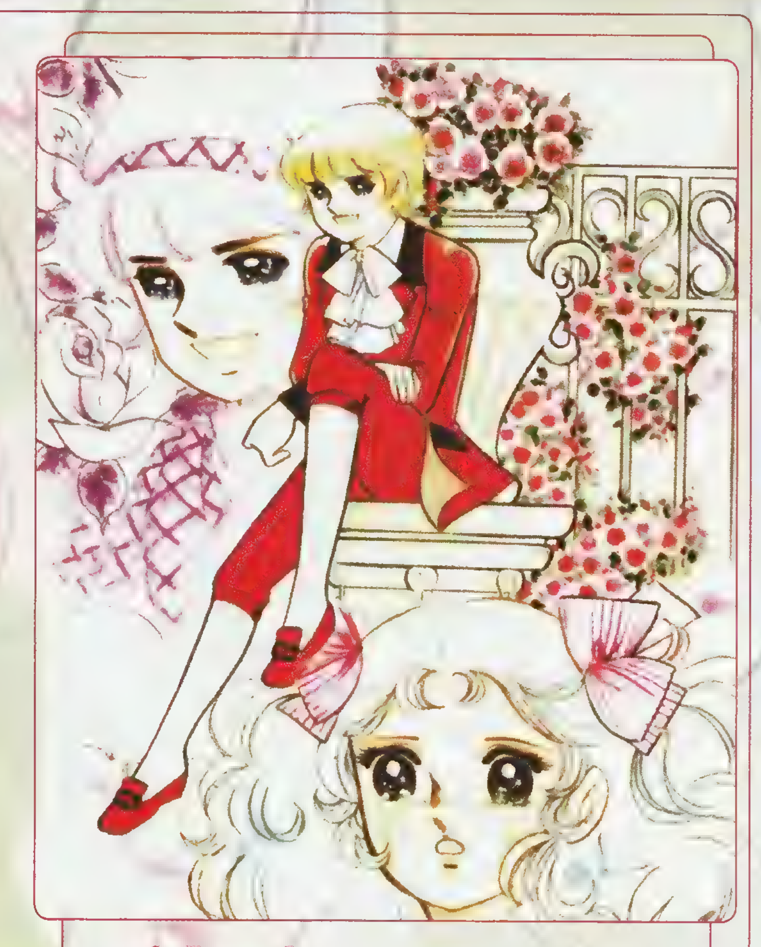
Elisa Leagan.

Es una de las villanas de la historia. Sus maldades no encuentran límite. Su odio hacia Candy es muy grande al saber que Anthony la prefiere a ella. En el Colegio, Elisa se enamora de Terry, pero él está prendado de Candy, así que ella se las ingeniará para separarlos.

Neil Leagan

Hermano de Elisa. Cómplice de las maldades de su hermana. En el fondo Neil también está enamorado de Candy, pero ella lo detesta por todo lo que le ha hecho.



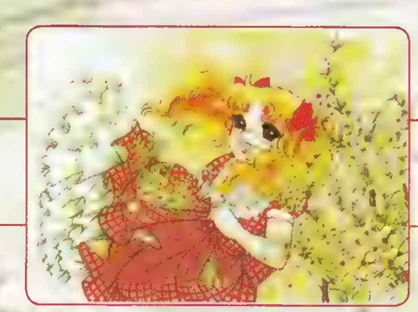


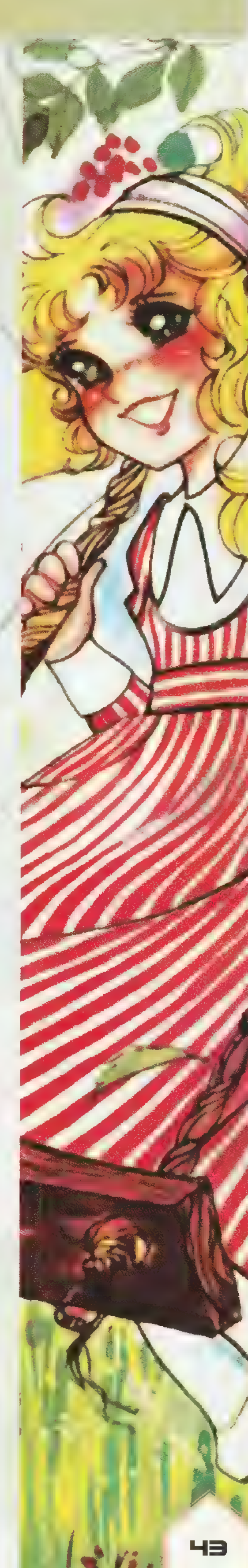
Los involucrados

Dentro de los artistas que intervinieron en la realización de esta obra maestra del shojo, se encuentran las dos autoras, que gracias a su trabajo se proyectaron mundialmente.

Resalta la participación de Takeo Watanabe, quien realizó la banda sonora. Es importante mencionar que este talentoso artista fue el creador de otras realizaciones sonoras como la que acompaña a Remmy, aquella triste historia del niño que surca los caminos, al lado de sus perros y el changuito bailarín, en busca de la felicidad.

El nutrido grupo de creadores que intervinieron en esta gran producción no nos cabrían en unas cuantas líneas. Es mejor recomendarles que se tomen el tiempo de disfrutar la historia de la dulce niña Candy, quien robará a más de uno el corazón.





AVENGER

En el otoño del 2003, la alianza creativa de los estudios Bandai Visual, Xebec y Studio I.G, realizó una serie que de entrada no causó mucho revuelo entre el público pero paulatinamente se dio a conocer entre la comunidad Akiba-Kei, al punto de que fuera incorporada dentro del grupo de las mejores series de Sci-Fi.

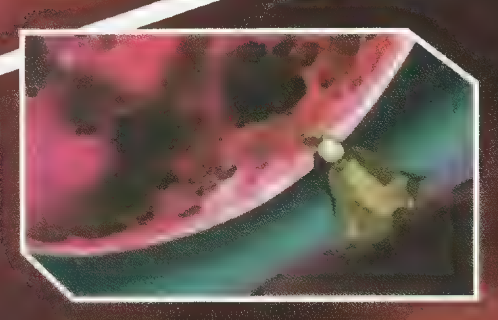














CREANDO MUNDOS

Avenger se conforma por una mezcla de aventura shonen hasta cierto punto común, pues el concepto ya se ha manejado antes, aunque la serie en sí cuenta también con visos de fantasía que enganchan en gran medida al público femenino, que dicho sea de paso, este título es más conocido entre nosotros, precisamente por esos elementos que buscan llamar nuestra atención.

La serie consta de trece episodios, la dirección estuvo a cargo de Koichi Mashino, que intercaló de manera brillante el presente de los personajes con pasajes de su pasado, esto revelaba dosificadamente la información necesaria para encadenar eventos que tenían alguna relación con ellos, o bien los implicaba. La historia tiene un buen ritmo, cada episodio es auto conclusivo aunque el argumento plantea de entrada un viaje, de manera que éste se conforma por trece partes, algo así como estaciones, en cada una sucede algo diferente y esto le brinda una gran versatilidad, incluso en el aspecto visual, dado el constante cambio de escenario.

Hidefumi Kimura realizó el guión que se enfoca en dos personajes principales, totalmente opuestos, pero que sin ellos la historia no estaría completa, el argumento es lineal, pese a los flashbacks explicativos nunca se pierde en rodeos inútiles, por ello el guión es tremendamente preciso y objetivo en cuanto a presentar lo que realmente importa. Sin embargo, cabe destacar que hay una gran cantidad de personajes que se relacionan con nuestras heroínas y el espectador corre el riesgo de perderse al ignorar quién es quién, afortunadamente eso se aclara conforme avanzan los episodios.

En cuanto al diseño de personajes, Shunsuke Tagami y Yukiko Ban se enfocaron en dos rasgos



humanos primordiales para dar vida a los personajes, la dureza y la fragilidad emocional, así Layla que es tremendamente fría encontraba un equilibrio en la ternura de Nei, estos personajes endebles y de metal al mismo tiempo son estilizados, destacando las miradas expresivas y los rasgos delicados; Tagami y Ban también manejaron el lado opuesto, aquello grotesco que al mismo tiempo luce atractivo, eso es notable visualmente en Volk, cuya robusta figura se impone, como un icono temible; pese a que en Avenger nada es lo que a simple vista parece.

La música, así como los temas de entrada y salida estuvieron en manos de Ali Project, que se lució en todos los aspectos: en primer lugar está la música que no sólo acompaña la historia, sino que al mismo tiempo durante las secuencias de narración visual fungía como un susurro emocional, que logra turbar al espectador y de esta forma establecer una conexión, que se sublima en una identificación con el personaje. En cuanto a los temas, definitivamente basta escucharlos una vez para engancharse con el resto de la serie.

Respecto a los seiyuus, Megumi Toyoguchi y Mika Kanai –Layla y Nei–, interpretan sus personajes de manera extraordinaria, pues se involucran con ellos de tal forma que logran tocar esa fibra emocional del espectador, con esto no me refiero a voces chillonas que pretenden ser tiernas, sino a una brillante labor actoral que se impone en el aspecto meramente auditivo, así con los ojos cerrados, sin ver la expresión del personaje, ellas trasmiten una emoción que se queda, sin caer en el dramatismo de ser únicamente el personaje, que enamora auditivamente al espectador quien al abrir lo ojos descubre aquello que imaginó, ya sea una rota fortaleza o un endeble corazón.



LUCHANDO POR EL FUTURO

La Tierra finalmente fue abandonada, la humanidad se refugió en el inhóspito planeta Marte, paulatinamente las colonias de los terrícolas se instalaban y familias enteras llegaban constantemente. Sin embargo, las mujeres no lograban procrear, ante esa situación los niños fueron sustituidos por robots sirvientes, llamados muñecas.

Han pasado diez años, las muñecas son una pieza fundamental en todos los hogares; su creador, Speedy, recorre las distintas colonias marcianas ofreciendo sus servicios para arreglar o corregir fallas en ellas, que a simple vista lucen tal cual niños verdaderos por su tamaño y aspecto, aunque la mirada está apagada y la voz es metálica.

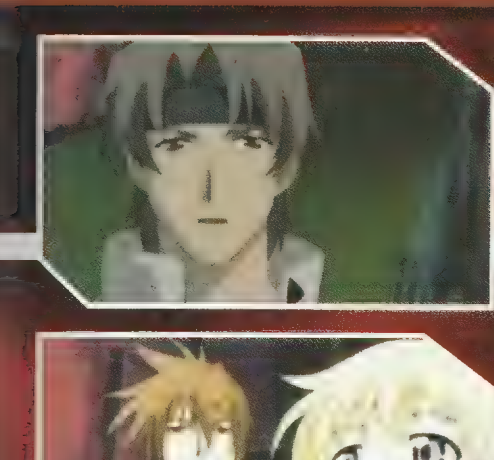
Justo cuando Speedy pasa debajo de un balcón tres muñecas son lanzadas desde allí, obviamente con la caída se estropean, él inmediatamente se apresura a repararlas e indaga quién fue el responsable de semejante acción, entonces conoce a Layla, una joven de raza barbaroy que se gana la vida peleando en representación de su colonia, ella tiene un turbio pasado que seguramente tiene la clave de su odio por las muñecas, pero Speedy tendrá que descubrirlo uniendo varias piezas de su complejo rompecabezas.

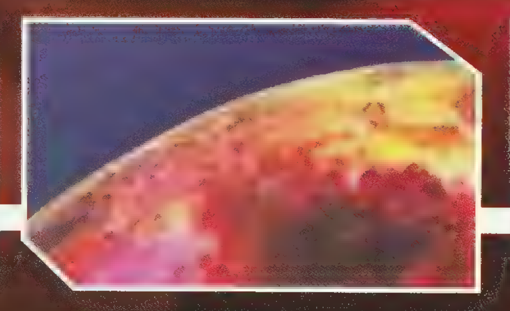
García, es un retador extranjero que ha oído hablar de Layla y está dispuesto a derrotarla, recorre la colonia seguro de su victoria y a su paso se encuentra con una muñeca en buen estado que está en el depósito de basura pese a que funciona bien, dado que no cuenta con un sirviente personal, Nei trabaja para él.

Por fin, García encuentra a su rival, Layla quien pregunta qué ganará a cambio de derrotarlo, él supone que no va a perder, así que le dice que tome lo que quiera, ella sugiere que todo lo que lleva consigo, incluyendo a su sirviente, Speedy que está presente nota algo raro en Nei, es más, no recuerda haberla construido, pero no importa pues la batalla está por comenzar.

Puesto que Layla ha peleado incesantemente los últimos años, vence con gran facilidad a García, que entrega a Nei a su nueva dueña, que se porta fríamente con la pequeña, que la sigue a todas partes, aunque la actitud de la chica es displicente con el robot, es innegable que se establece entre ellas un delicado vínculo apenas perceptible para el resto de las personas.

Entonces, Layla decide abandonar su colonia dejándola sin peleador que la defienda, la acompañan Nei y Speedy que le propone ser su chofer a





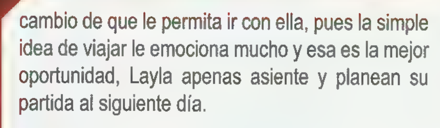




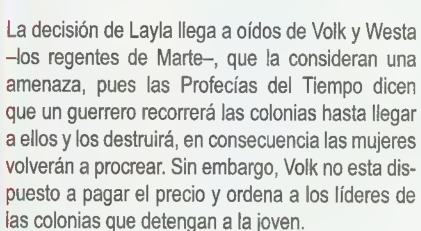








cambio de que le permita ir con ella, pues la simple idea de viajar le emociona mucho y esa es la mejor oportunidad, Layla apenas asiente y planean su partida al siguiente día.

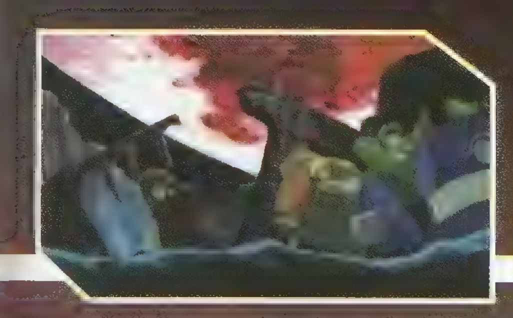


La decisión de Layla llega a oídos de Volk y Westa –los regentes de Marte–, que la consideran una amenaza, pues las Profecías del Tiempo dicen que un guerrero recorrerá las colonias hasta llegar a ellos y los destruirá, en consecuencia las mujeres volverán a procrear. Sin embargo, Volk no esta dispuesto a pagar el precio y ordena a los líderes de las colonias que detengan a la joven.

Justo al amanecer, en medio de una tormenta de arena, Layla, Nei y Speedy abandonan su colonia, al llegar al siguiente poblado son recibidos hostilmente, su estancia es amenazada por un imponente guerrero que pretende aniquilar a Layla y quedarse con Nei, que se convierte en el trofeo anhelado por los rivales de Layla, dado que corre el rumor de que es una muñeca especial al no contar con los rasgos ordinarios del resto, puesto que sus ojos son brillantes y su voz no es metálica; así que Layla tendrá que pelear ya no por su vida sino para defender a su sirviente, que paulatinamente se convierte en su más querida amiga.

Asimismo, Speedy descubrirá que el viaje de Layla y la existencia de Nei, no son eventos del todo inconexos, ya que se cuenta que un niño verdadero nació en una colonia lejana y su madre lo hizo pasar por muñeca para evitar que se lo quitaran, de ser así, entonces también deben encontrar a ese niño que determina el fin de la esterilidad de Marte, aunque para Layla esa no es una prioridad, lo que ella ignora es que él sospecha que ese niño es Nei, de modo que trata de indagar en el pasado de la pequeña que ante la pregunta de si es o no humana, ella únicamente responde soy una muñeca.

El viaje de Layla avanza, a pesar de que constantemente se enfrentará a Black Suit Dolls que son muñecas especializadas en encuentros cuerpo a cuerpo, una especie de milicia que entorpecerá el avance de Layla y sus amigos. Asimismo Volk enviará a su guerreros más temibles Cross y Jupiter –que son parte del pasado fragmentado de los regentes de Marte–, para evitar la llegada de Layla, de otra forma la Profecía se cumplirá, pero ellos no cuentan con que el niño humano que complementa la Profecía nació años atrás, por ello la destrucción de los regentes de Marte es simplemente inevitable.





CONCLUSIONES

La animación de Avenger es sublime en cuanto a narración visual y argumental, la historia se mantiene, gracias a su ritmo que nunca cede a tropiezos inesperados, el diseño de personajes es pulcro y expresivo, la construcción emocional conecta directamente con el espectador, por algún rasgo de carácter o facial, así sea mínimo; el guión es lineal y muy interesante, que se enriquece aún más con los giros del pasado, al igual que la compleja relación que existe entre los personajes que de alguna manera u otra están vinculados entre sí.

Descubrir con el personaje el pasado y la verdadera misión de vida de los demás es realmente sorprendente, pues nada se da por hecho, además es imposible suponer y dar en el blanco, puesto que la historia de Avenger se maneja como un constante misterio, en parte por el lado oscuro de su reparto –todos tienen algo turbio- y por la forma en que se revela.

Esto se manifiesta de alguna manera como una historia alterna del pasado, pues hay muchos elementos del futuro de los personajes que dieron comienzo en su pasado, un ejemplo de ello son Westa y Volk que pertenecían a un grupo de científicos y únicamente ellos sobreviven, saber la razón requiere dejarse llevar por la historia que no deja nada a medias.

Es notable como la relación de Layla y Nei va madurando y cambia paulatinamente, de Amo-Sirviente a ser simplemente amigas, aunque hay quienes sugieren algo más, quizá profundizando un poco se encuentre que en realidad su relación es platónica, puesto que Nei admira sobremanera a Layla, que la protege con su vida.

Avenger es una excelente opción Sci-Fi, que pese a que muchos dicen que es vieja, lo cual no es mentira, es una propuesta fresca y muy actual, dada la amplia gama temática que existe en el anime, así que no se la pierdan si tienen la oportunidad de conseguirla, en caso de que tengan alguna queja o comentario háganmelo llegar, estaré complacido de saber que piensan.

STAFF

Director: Koichi Mashino
Guión: Hidefumi Kimura
Diseño de personajes: Shunsuke Tagami / Yukiko Ban
Música: Ali Project
Tema opening/ Intérprete: Gesshoku Grandguignol / Ali Project
Tema ending / Intérprete: Mirai no Eve/ Ali Project
Producción: Bandai Visual / Xebec/ Studio I.G
Distribuidor Japón: Bandai Channel / TV Tokyo
Año: 2003

SEIYUUS

Megumi Toyoguchi: Layla Ashley
Mika Kanai: Nei
Shinichirou Ohta: Speedy
Katsuyuki Konishi: García
Hiroshi Yakana: Warrior Volk
Sumi Shimamoto: Goddess Westa
Kazuhiro Nakata: Jupiter
Yuusaku Yara: Cross
Fujiko Takimoto: Black Suit Doll



POPOTAN

En busca de los dientes de león

¡Hola a todos! En esta ocasión les voy a presentar una serie muy divertida, pero sobre todo muy florida –y no precisamente por las leperadas–. Desde el nombre, Popotan es una serie que despierta la curiosidad de quien la mira, con sus brillantes colores y alocados personajes es un anime que no pasa desapercibido y que no se olvida fácilmente, ¿quieren saber más sobre esta loquísima serie? ¡Pues acompáñenme!

Esta serie, transmitida allá en el país del Sol Naciente en el 2003 cuenta con 12 capítulos, y como sucede últimamente el anime es un revoltijo pues tiene de todo: una pizquilla de drama, grandes cantidades de comedia, algo de fantasía, un poco de romance y, sé que suena a receta, para terminar como cerecita del pastel, también tiene un sensual toque de cachondería que hace de ésta una deliciosa serie que definitivamente tienen que probar.



Popotan fue dirigida por Kimura Shinichiro y está basada no en un manga sino en un juego de video del mismo nombre y que corre a cargo de la compañía Petit Ferret. El anime fue producido por estudio SHAFT en alianza con Bandai Channel, y el diseño de personajes va por cuenta de Poyoyon Rock Alias, conocido también como Watanabe Akio, quien trabajó también en Soul Taker. Y bueno, para no hacerla más de emoción pasemos ya a la histeria, digo historia...

Popotan cuenta la historia de tres hermanas: Ai –la mayor–, Mai –la "chica sándwich"– y Mii –la pequeña–. Ellas viven en una casa estilo europeo junto con su sirvienta robot y su inseparable hurón mascota Unagi. La vida de estas tres chicas es bastante extraña pues además de vivir en una tienda de artículos navideños tienen la habilidad, y en cierto modo la misión de viajar en el tiempo y el espacio –¡¡al infinito y más allá!!... etto, no, creo que me equivoqué de película– y todo para encontrar... dientes de león. Estas tres chicas están conectadas de tal manera a los popotan que dedican su tiempo a buscarlos y hasta a hablar con ellos ¿raro? Bastante, pero es que estas flores juegan un papel muy importante en este anime, tanto así que el nombre mismo de la serie, Popotan, significa diente de león. Al principio tal vez no le encuentren mucho sentido a esto de las flores, pero poco a poco se darán cuenta de cómo las chicas las utilizan para detener sus viajes, obtener información y ¡hasta poderes! –yo quiero una de esas...–. Por ejemplo, Ai tiene el poder de hablar con los dientes de león y la pequeña Mii tiene el poder de curar.

Así pues la historia comienza cuando un chico (Daichi) busca una casa lo suficientemente tétrica como para sacar fotos de fantasmas, las cuales usará para ayudar a Asuka, la niña que le gusta y que asegura haber visto fantasmas, pero sus compañeros no le creen y se burlan de ella, ya ven que "hasta no ver no creer". Entonces Daichi, muy dispuesto con su cámara, entra a la casa de nuestras protagonistas, pero en vez de encontrar fantasmas tiene un encuentro cercano del tercer tipo con la arrolladora pechonalidad de Ai, que después de un apretón –y no precisamente de manos– se presenta muy amable. De esta forma, Daichi conoce a Ai y después a las demás chicas de la casa –sirvienta robot incluida– que deciden ayudarle con las fotos, entablando así una amistad. Pero justo entonces las chicas desparecen, continuando así un gran viaje en que están inmiscuidas e introduciéndonos a uno de los misterios de Popotan.



La trama de esta serie se desarrolla paso a pasito, pues al principio no se sabe muy bien de qué trata la historia ya que se tienen muy pocas pistas sobre lo que sucederá con los personajes -es más, parece que ni ellos mismos saben–, pero poco a poco la maraña de misterios se va desenrollando y caemos en cuenta de que en Popotan todo tiene una razón de ser y nada está puesto al azar o como relleno –sí, aunque usted no lo crea–. Esto hace que la serie te tenga pegado a la pantalla desde los primeros capítulos hasta el final donde se muestra todo y no hablo del cuerpo de las chicas, sino de los misterios y porqués de la trama.

Lo interesante en Popotan es que no es lo que parece, o al menos no del todo. Cada capítulo es una pequeña historia donde las chicas conocen nuevos personajes y de paso obtienen información de los popotan. Si bien es cierto que cada episodio está lleno de divertidas tonterías y absurdas loqueras que hacen reír mucho –y que si tienes hermanas seguro te acordarás de ellas–, al final te das cuenta de que todo tiene un porqué y que la serie, a pesar de lo locochón de sus diseños y lo alegre de su trama, desemboca en un final tremendo, algo más serio y reflexivo.

Bueno, pasemos ahora a algo que seguro les va interesar, me refiero a los orígenes de Popotan.

Esta serie está basada nada más y nada menos que en un juego hentai del mismo nombre. –Si ya se les hizo agua la... boca ¿verdad?–. En el anime se conservan algunas referencias eróticas bastante coquetonas y que le dan el toque picante a esta serie, aunque eso sí de manera muy moderada. Pero no se me desanimen pues en cada capítulo podrán ver a estas lindas chicas bañarse, pues parece que les encanta y que incluso agarran el baño como lugar de reunión, mostrándonos de paso sus lindos cuerpecitos. Por esto, Popotan es clasificada por muchos como eechi, aunque la merita verdad nos deja a muchos picados, aun así se agradece el fanservice.

Cabe señalar también que Popotan posee una buena calidad de dibujo y un estilo muy agradable y colorido. La alegría y dinamismo de este anime se ve reflejada también en su música, que aunque es movida y bastante pegajosa es algo simplona. El opening se llama "Popotan hatake de tsukamaete" y es interpretado por UNDER17, y lo que merece



Personajes

una mención aparte es el ending, que tal vez les recuerde un poco Pokemon –véanlo y sabrán porqué–. Así pues el tema final se llama "S-U-K-I" y corre a cargo de Funta. Ambos son simpáticos y aunque la primera vez que los oyes puede que te saquen un poquito de onda, seguro que después les agarras el gusto y ya los andas tarareando. El resto de la música de fondo también es muy rescatable y sí que funciona a la hora de realzar los momentos más emotivos.

Actualmente puedes conseguir Popotan con bastante facilidad, ya sea en tiendas de comics, puestos en la calle y hasta en la tiendita de la esquina –hagan como que no dije eso– y por supuesto también vía internet a través de nuestro siempre fiel fansub. Además, Popotan se ha licenciado allá, con los vecinos del norte, por lo que tal vez –y crucen los dedos– pronto podamos disfrutarla en nuestro país.

Y para concluir puedo decirles que las opiniones acerca de Popotan son bastante encontradas, pero lo que sí es que la serie vale la pena, ya sea por su humor, su originalidad y hasta por sus momentos eechi con tan encantadoras chicas en paños menores ¡o sin paños! Yumi, yumi...

Como ya les decía Popotan no es lo que parece y en ella encontrarán muchas sorpresas, así que no esperen más y córranle a ver esta divertida serie –muy navideña por cierto– que les hará entrar en calor en una época tan fría como esta. ¡Disfrútenla!

Y ya saben ¡Qué la Fuerza y los popotan los acompañen a todos!

ai – Es la mayor de las hermanas y tiene un gran corazón –además de una enorme pechonalidad-. Siempre muestra una sonrisa, es amable y tranquila, aunque a veces se pasa de inocente y hasta es algo torpe, aunque hay momentos en los que actúa con sabiduría. Tiene el poder de hablar con las flores, en especial con los popotan.

mai – Como ya les mencionaba ella es la chica sándwich. Es la típica adolescente con problemas y por lo general anda de malas. Odia viajar porque hace amistades pero las tiene que dejar a la hora de viajar a otros mundos. Se la pasa quejándose por el tamaño de su busto y hace hasta lo imposible para que éste crezca.

mii – Ella es la alocadísima y simpática hermana menor. Mii es una chica muy alegre y destrampada que de verdad es el alma de la fiesta. Lo que más le gusta a esta chica son las cosas suaves y apretables –sin malpensar por favor– y jugar a ser como su chica mágica favorita. Tiene el poder de curar y se la pasa haciendo comentarios de lo más graciosos sobre el busto de sus hermanas.


mao- La sirvienta robot. Es fría y directa, y bastante inexpresiva, aunque no por eso deja de ser alegre y hasta bromista cuando llega el momento. Es muy dedicada en cuanto al quehacer y cuidado de la casa se refiere. De alguna manera sabe cuándo ocurrirá el próximo viaje de las chicas.
daichi- El chico que por querer tomar fotos de fantasmas conoce accidentalmente a las tres hermanas. Es atento y algo despistado. Siente un afecto especial por Ai.
azuka- Una niña que asegura haber visto fantasmas y a la que Daichi quiere mucho, y por tanto, ayuda.
konami- Es la mejor amiga de Mai y la sigue a todas partes, ¡incluso al baño! Es una chica alegre que busca ayudar a Mai a adaptarse y que le enseña que una buena amistad se conserva a pesar de estar lejos.


JUBEI★CHAN
¿NINJA O CHICA MÁGICA?



Sin duda que la serie que les voy a presentar trata de samuráis o de un chico normal cuya vida cambia inesperadamente y ahora tiene una importante misión. Tal vez pensarán que ya es un tema muy choteado, pero en el mundo del anime siempre hay excepciones, y una de ellas es Jubei-chan, una serie muy divertida que combina elementos tanto de shonen como de shojo logrando hacer algo nuevo con temas que todos hemos visto y revisto en infinidad de series.

Jubei-chan, ésta y también conocida como The ninja girl y The secret of the lovely eyepatch, es una serie que consta de 13 episodios de 25 minutos cada uno. La historia fue escrita y dirigida por Akitaro Daichi, uno de los más reconocidos directores japoneses de comedia, la música es de Toshiaki Masuda, la producción corrió por cuenta de Madhouse, casa productora responsable de series como Trigun y Ninja Scroll y de la distribución se ha encargado Bandai Entertainment.

Esta serie, estrenada en Japón, allá por 1999, combina humor y seriedad en una trama corta y bien controlada. En Jubei-chan no encontrarán decenas de aventuras puesto que la historia se enfoca más bien en una sola misión de la chica samurai. La historia de Jubei-chan no es complicada ni mucho menos, pero eso sí tiene mucho ingenio y bastante originalidad. Ahora hablemos un poco de la trama:

[illegible] música pionera tradicional. Hace 300 años, en Japón, la enorme rivalidad y perfeccionamiento de las técnicas con la espada llevó al surgimiento de múltiples escuelas, dos de ellas eran la escuela de Yagyu Jubei y la de Ryujoji, que eran enemigas. Esta rivalidad llevó a un enfrentamiento entre sus mejores guerreros, del que salió victorioso aunque no muy bien parado Yagyu Jubei, uno de los mejores espadachines de todo Japón. Mucho ya tiempo después [illegible] de pelearla de tantas ocasiones, encontramos a Yagyu, que a causa de las heridas está a punto de estirar la pata, por lo que le pide a su fiel amigo y sirviente Koinosuke, que busque a alguien "redondito, que bote boing, boing" para que sea su sucesor y heredero de la escuela Yagyu Jubei, además de un curioso parche en forma de corazón, conocido como el Adorable Parche.

Damos entonces un salto al Japón actual donde encontramos a nuestra protagonista, una chica con "piernas virtuales" y con buena suerte a quien no le faltan galanes que la persigan, su nombre es Jiyu Nanohana y su apodo Jubei, ella, como cualquier otra chica adolescente, va a la escuela y su principal preocupación son... ¿los chicos, –qué ¿creían que iba a decir, los estudios?–. Bueno, Jiyu vive con su padre, Sai, quien después de morir su esposa ha estrechado la relación con su hija teniendo siempre de que ella está cerca fuerte. Nos encontramos con que en el primer día de escuela de Jiyu, y como ya es costumbre, un chico pone el ojo en ella –mientras no ponga la

[illegible]

[illegible]

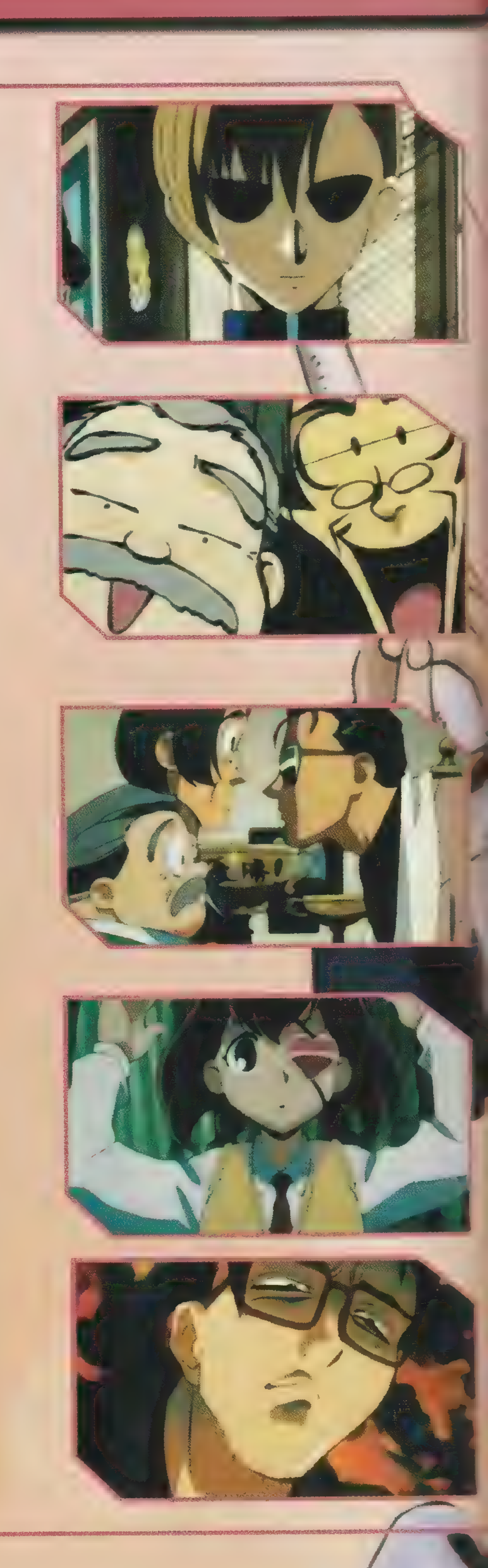
[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]





serie pero fácil de seguir. Otra cosa destacable de Jubei-chan son las secuencias de pelea, cosa que no podía faltar en un anime de samuráis, con la diferencia de que además de ser bastante impresionantes son rápidas, lo que le da ritmo a la serie y nos evita los monólogos interminables que se echan los personajes antes de decidirse a usar la espada.

Como sucede a menudo con muchos animés, y sobre todo recientemente, es difícil clasificarlos como shojo o como shonen, pues involucran elementos de ambos siendo como producto –hay Dios, un matemático sería muy– series que divierten y agradan a todos. Aunque Jubei-chan se ve más como una serie shojo, por aquello de la transformación con mascarita en cada capítulo, no deja de tener esas dosis de acción, peleas y suspenso que la hacen un tanto más interesante y la sacan de ser la típica serie de "chicas mágicas".

Aunque la dinámica de la serie es algo repetitiva en cuanto a enfrentarse a duelo con distintos oponentes –cosa que pasa en muchas series de samuráis– en Jubei-chan los enemigos surgen de donde menos se lo espera y con tantas sorpresas y cosas locas la mantienen a uno pegado al asiento esperando qué va a pasar con la chica ninja. Y es que de verdad en este anime los malos roban cámara, pues a pesar de llegar armados y todo la serie son los encargados de poner parte de la comedia en Jubei-chan con sus situaciones que siempre siempre después de un duelo con la chica.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]



PERSONAJES

Jiyu Nanohana- Apodada y más conocida como Jubei, esta simpática chica de 15 años, no desea poderes especiales, ni chicos por montones, es más, ni siquiera quiere ser popular en la escuela: lo que ella añora es una vida normal, aunque se vuelve heroína medio a la fuerza. Los pasatiempos favoritos de Jiyu son cocinar, andar en bicicleta y pasar tiempo con su papá. Es algo callada y se pierde con facilidad, también es amable y algo terca, lo que más la caracteriza es que tiene "grandes encantos" que traen a los chicos arrastrando la cobija.

Koinosuke Ohgo- Este histérico samurai tiene más de 300 años de edad, por lo que se cansa y se seca –eso tienen que verlo– con facilidad, por lo que siempre trata de mantenerse hidratado. Le juró a su maestro encontrar un sucesor adecuado para la técnica Yagyu Jubei y ha recorrido la Tierra tratando de cumplir su misión. Koinosuke es un chico muy servicial y disciplinado, aunque a veces exagera y cae en el fanatismo, aunque no puedo negar que es un buen amo de casa. Viene de una respetable familia de samuráis, aunque no es muy bueno con la espada y llora fácilmente.

Sai Nanohana- Este alocado escritor es el padre de Jiyu. Por lo general lo verán desvelado, echado como una plasta o desvariando, y aunque no es un padre ejemplar quiere mucho a Jiyu y trata de protegerla y estar con ella todo lo que el trabajo le permita. Es bastante sobreprotector con su hija pues está consciente de sus encantos.

Shiro Ryujoji- Este chico vendría siendo el sempai de Jiyu, ya que va en la misma escuela pero un grado más adelante. Desde que conoce a Jubei se enamora de ella. Siempre está presumiendo su habilidad en el kendo aunque lo niegue. Es muy disciplinado en cuanto a conquistar a Jiyu, porque en la escuela en vez de estudiar se la pasa escribiendo, dibujando a su querida Jubei-chan y hablando solo, lo que atrae las miradas curiosas de sus compañeros. Es algo serio, pero eso sí muy atento, está en contra de la revancha de su clan y lo que desea es, pues a Jiyu.

Hajime Ryujoji- El hermano gemelo de Shiro. Al parecer este chico no estudia ni trabaja pero como líder del clan Ryujoji busca venganza por lo ocurrido 300 años atrás, además de querer dominar el mundo con la espada. Siempre anda presionando a Shiro para que se una al clan y rete a duelo a Jubei.

Bantaro [illegible]- Es líder de una banda que se autodenomina "Los rufianes" y siempre está insistiendo en que lo llamen jefe. Este chico, algo atolondrado pero de buen corazón, también cae rendido ante los encantos de Jiyu, a quien tratará de conquistar por todos los medios ayudado por sus fieles amigos Ozaru y Kozaru.

Maro y Sachan- Son compañeras de Jiyu en la escuela y empiezan a hablarse porque ellas también son nuevas. Maro es animosa y parlanchina, también algo empalagosa. Todo lo contrario de Sachan pues es callada, tranquila e incluso algo pesimista. Estas chicas sienten curiosidad por la ocupada vida de Jubei y aun más por su suerte con los chicos.



 Por Chat Noir

AIR



A mediados del 2004, el estudio KEY lanzó un juego de PC de corte ren-ai que sin abusar de las escenas tipo fanservice se ganó al público enseguida; dado que los jugadores estaban ávidos por más se realizó una segunda versión que carecía de la escenas eróticas, además ya no contaba con el bonus de acting drama, de esa forma se volvió mucho más accesible, pues la primera versión fue catalogada únicamente para adultos.

JUGANDO CON EL VIENTO

Dada su gran aceptación el juego de AIR se trasladó a la consola Dreamcast, que contó con un omake del acting drama que tanto gustó en la primera versión de PC, después se movió a la consola de PS2 donde hasta la fecha se encuentra.

En el invierno del 2004, KEY realizó un DVD de prueba llamado AIR –prelude–, que contaba con un menú muy interesante: en su mayoría eran entrevistas del equipo de doblaje, con el staff creativo y tenía además algunas escenas de los temas de entrada y cierre de lo que sería la animación del juego; la finalidad de esta estrategia era enganchar al público antes de lanzar la serie; la edición de dicha producción rebasó las expectativas de los espectadores pues apenas 20 mil copias fueron suficientes para apaciguar a los seguidores de AIR.

El juego se ha colocado dentro del gusto del público precisamente por la complejidad de su historia que se presenta a manera de rompecabezas donde cada pieza es un fragmento del argumento principal, el protagonista es un chico vagabundo que recorre Japón en busca de pistas para encontrar a un ángel, a su paso llega a una ciudad a orillas del mar, donde conoce a una extraña chica que desde la primera vez que la ve tiene la impresión de que no camina, sino que flota. AIR, narra la leyenda de Los Mil Veranos cuyas piezas claves son el misterioso vínculo entre Kanna y Ryuya, que trasciende el tiempo para ser un romance fallido entre Misuzu y Yukito, sin embargo, más allá del pasado y del presente, está el futuro donde nuevamente se da la oportunidad de que Ryuya encuentre a su ángel.

BRILLANDO CON EL AIRE

A principios del 2005 el estudio TBS lanzó la serie –que en menos de un mes ya contaba con una película– cuya producción estuvo a cargo de Toei Animation y que se enfoca en la linda protagonista.

La historia del juego, fue trasladada en su totalidad al anime por Fumihiko Shimo que realizó el guión, cuya carcterística principal es que sigue el argumento original al pie de la letra, omitiendo únicamente el fanservice y las escenas ecchi del juego.

El anime de AIR se conforma por doce episodios, más una recapitulación final considerado como el treceavo, cabe destacar que no hay muchas variantes, puesto que la serie se apega totalmente al juego, así cada nivel de éste se representa en la serie con un título que determina un avance dentro de la historia, de modo que AIR consta de tres partes, que siguen la fórmula de rompecabezas del juego.

Esta modalidad el director Ritsu Ishihara, la aprovecho para plantear con más claridad el paulatino desarrollo emocional de los personajes, que pese a su estilizado diseño son tremendamente complejos, al punto de caer en un ámbito simbólico un tanto difícil de comprender a la primera.

La música de Kazuya Takase apoya extraordinariamente la historia, subrayando así algunos de los rasgos más importantes de los personajes: su expresividad y fragilidad emocional. AIR tiene un gran ritmo, los episodios pasan rápidamente, dejando muchas dudas, y dado que la serie tiene muchos cabos sueltos, se realizaron dos OVAS más que buscan desenredar la historia y aclarar varios detalles aparentemente inútiles, pero que enriquecen de sobremanera el argumento.

ÉRASE UNA VEZ UN ÁNGEL

Hace mucho tiempo cuando Japón era asolado por las guerras civiles, una mujer alada bajó a la Tierra para ayudar a la humanidad a sobrevivir. Su gran poder tenía el apoyo de los rezos de los monjes budistas de las montañas, pero no era suficiente pues la ira de los hombres se acrecentó cuando se involucró con un hombre mortal y procreó una hija, como castigo por su atrevimiento el ángel fue encerrado en una celda sin alimento y condenado a morir de soledad.

Su pequeña hija, Kanna (conocida también como La Última), estaba destinada a convertirse en el ángel de paz que apaciguaría la furia bélica del hombre y surcaría los cielos para salvar a la humanidad de su propia destrucción, pero antes debía rescatar a su madre. Así Kanna en compañía de Ryuya y Uraha –guardián y dama de compañía–, recorren los frondosos bosques en busca de la celda subterránea, que encuentran casi de milagro; Kanna emocionada por ver de nuevo a su madre intenta abrazarla pero el ángel se lo impide pues las manos humanas han mancillado su pureza celestial.

Entonces, Kanna intenta mostrarle a su madre algunos trucos que ha aprendido últimamente, para que vea cuánto ha madurado mágicamente, pero repentinamente son atacados y el ángel sobrevuela el bosque para defenderse de sus enemigos, lamentablemente es herida de muerte.

Ya no hay tiempo, Kanna debe aprender a ser ángel antes de que la humanidad la destruya, necesita sentir sus alas para elevarse por el cielo, pero se aferra a su humanidad y permanece con su madre hasta su último aliento, su vínculo es roto brutalmente y en la espalda de la pequeña no hay señales de nada; sin embargo, es el profundo dolor de su corazón lo que detona el nacimiento de sus alas.

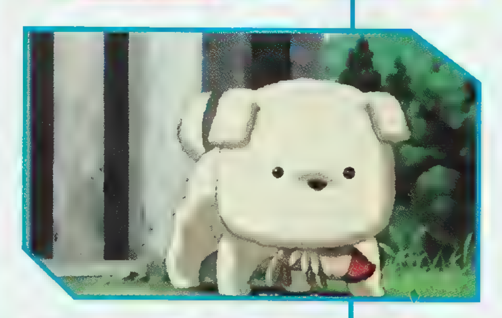
Kanna se despide de Ryuya –el hombre que ama– y de su única amiga, Uraha; nuevamente el enemigo ataca, el joven ángel intenta repeler la lluvia de flechas, Ryuya le grita que vuele más alto, pero dada su inexperiencia es alcanzada por las armas enemigas, él trata de ayudarla inútilmente y es herido de muerte, entonces Kanna desaparece del cielo; dado que no tienen otra alternativa Ryuya y Uraha buscan la forma de encontrarla y recurren a Sitoku, el más anciano de los monjes del templo.

Una vida no es suficiente para recorrer el cielo, debido a esto, Uraha se incorpora al entrenamiento de los monjes con la finalidad de aprender a invocar el alma de Kanna (que se manifiesta por medio de una pequeña marioneta, única pista que tienen para saber que sigue viva); Ryuya no logra restablecerse, le queda poco tiempo de vida; así que él y Uraha llevan a cabo un plan, deben tener un hijo a quién heredarle la misión de encontrar a Kanna, éste a su vez le dará la estafeta a la generación siguiente hasta que algún día, la estirpe de Ryuya encuentre al ángel perdido.

Yukito desde pequeño ha escuchado la historia de la chica con alas que está al otro lado del mar; su madre pasó toda su vida buscándola, ahora que ella ha muerto él tiene la misión de encontrarla; así que recorre Japón con la esperanza de ser él último con esa tarea. Así que llega a un puerto, sin dinero ni trabajo, da un show de marionetas –con la misma de Uraha– a un grupo de niños, la pequeña figura se mueve, eso significa que Kanna está cerca, para Yukito eso es lo que realmente importa, pero no logra convencer a su público y no le pagan el esfuerzo de entretenerlos, así que duerme en el malecón.











Al día siguiente, Yukito conoce a Misuzu, una estudiante solitaria que no tiene amigos y se esfuerza mucho por relacionarse con los demás, dado que no tienen mucho éxito siendo sociable pasa la mayor parte de su tiempo sola, puesto que su madre –Haruka– está más ocupada trabajando. Paulatinamente, Yukito conocerá a otras chicas, compañeras de escuela de Misuzu y será su encuentro con Kano lo que definirá si encontró o no por fin a Kanna (la chica con alas); sin embargo, hay otras chicas que tienen algo de Kanna, así que Yukito debe ser muy cuidadoso al elegir quién realmente podría ser la reencarnación del ángel que busca.

Pero Yukito puede estar equivocado respecto a Kano, pues no posee el mismo nivel de magia celestial que Misuzu, quien a partir de que conoce la historia de Yukito comienza a tener sueños muy extraños; más curioso aún ella se enferma y pierde la alegría, esto refuerza su vínculo con su madre, que de alguna manera cierra el círculo de Kanna que fue roto por la fatalidad, puesto que su madre murió antes de que nacieran sus alas.

Con Misuzu sucede lo contrario, pues cuando ella se enferma restablece su vínculo maternal con Haruka que en realidad es su tía, entonces ella se percata de que no fue una buena madre pues de lo contrario su sobrina no se habría enfermado, ni hubiera sido vencida por la fatalidad. Así la historia de Kanna afecta a todos, empujándolos a un final donde nadie es lo que aparenta y los ángeles no vuelan en el cielo.

CONCLUSIONES

AIR es uno de esos diamantes carmín que puedes pasar una eternidad buscando, la serie es simplemente extraordinaria, probablemente sonará exagerado, pero en pocas ocasiones un juego logra brillar tanto dentro del formato de anime, puesto que a veces hay fallas argumentales o bien la historia apenas encaja de manera coherente. En AIR eso no sucede, la línea dramática es ascendente y lleva al espectador hasta el filo del precipicio donde los ángeles son tan humanos como él mismo.

El tema principal de la orfandad es tremendamente crudo y se plantea de una manera tan encarnada que logra conmover hasta al público más frío, qué decir de la animación, pues pese a ser brillante, los personajes son turbios en el aspecto emocional, dada su búsqueda de la felicidad.

Aunque de entrada AIR pareciera ubicarse en el género Harem es todo lo contrario, simplemente porque no es un chico tipo loser el protagonista, sino un ángel, que podría ser cualquier de las chicas que él conoce. AIR es matizadamente un llamado a buscar las raíces mismas del corazón, por ello es capaz de llegar con una simple imagen a provocar el llanto, un ejemplo es cuando Misuzu completamente desahuciada intenta levantarse de la silla de ruedas y dice que la meta es su madre, no se trata únicamente de caminar sino de llegar simbólicamente a tocar esa gélida fibra emocional de Haruka que hasta entonces entiende su verdadera misión: cuidar a un ángel. Sin embargo, falla en ello.

En AIR equivocarse determina una lección trágica, pues justo cuando parece que ya nada se puede hacer para salvar a quienes han caído al abismo, nace la esperanza y las alas de ángel se despliegan, definitivamente una excelente opción para conectar con al ángel interior de cada quien, no olviden los pañuelos pues aquellos que se identifiquen no podrán evitar el llanto de su corazón.

STAFF

Idea original: KEY
Director: Ritsu Ishihara
Guión: Fumihiko Shimo
Música: Kazuya Takase
Tema opening/Intéprete: Tori no Uta –canción del ave–/ Lia
Tema ending/ Intérprete: Farewell Song/ Lia
Producción: TBS
Distribuidor Japón: BS-i
Año: 2005

SEIYUUS

Chinami Nishimura: Kanna
Canna Nobutoshi: Ryuya
Inoue Kikuko: Uraha
Daisuke Ono: Yukito Kunisaki
Tomoko Kawakami: Misuzu Kamio
Aya Hisakawa: Haruko Kamio
Asami Okamoto: Kano Kirishima
Yuzuki Ryouka: Minagi Tohno
Yukari Tamura: Michiru

Akíba-Tú correo

Hola amigos fans del buen anime, es un gusto informarles que debido a la gran cantidad de cartas que nos hacen favor de enviar a partir del siguiente número la sección de Akiba-tu correo contará con una página más. Mientras tanto, comencemos con las dudas y sugerencias de esta edición, así que adelante caminante.

Hola, mi nombre es Fernando Gómez Pérez. Es la primera vez que escribo para una revista porque de todas ninguna se lo merecía, pero ustedes sí, pues a pesar de estar comenzando, sus primeros números son muy buenos. Entre mis animes favoritos están Elfen Lied, Saikano, FullMetal Alchemist, Karekano, Trinity Blood, Tenjo Tenge, Saint Seiya, Evangelion, entre otros. Me gustaría que escribieran en su revista acerca de Karekano y Elfen Lied y, por qué no, hasta un póster de estos dos y de un anime bastante viejo que se llama Robot Carnival (Carnaval de Robots) saludos y sigan así, su revista es muy buena, mi correo para los que quieran platicar de anime en general es fenixfgp_5@hotmail.com Sayonara.

Qué tal Fernando, es un halago que nos consideres dignos de tu primera carta, gracias, jeje. En cuanto a tus peticiones, bueno... pues, por el momento no tenemos planes de sacar un reportaje sobre Karekano o Elfen Lied, respecto a a Robot Carnaval, ése es otro cantar; aunque un póster de alguna de estas series no creo que sea gran problema, gracias por tus comentarios y suerte con tus nuevos amigos por correo, bye.

Konichiwa, Watashi Wa Jesús des. (Hola, mi nombre es Jesús (Ángel Cruz Guerrero)), también conocido como Cachu, u Opacho. Les mando esta carta con la razón de felicitarlos por el gran trabajo que realizan, es una muy buena revista, con una excelente calidad de impresión, los reportajes y los pósters dobles. Sería una buena idea que hablaran de cómo hacer cosplay, de tips para hacer los disfraces, de programas del año del "caldo" tales como Caballeros de Kodai –conocido en Japón como Mahoujin Guruguru–, o de animes recientes como Melancholy of Haruhi Susumiya, Disgaea y Green Green, o de información de un grupo de rock japonés llamado 403, muchas gracias por leer este mail, y siento mucho pedirles tantas cosas, sayonara mis amigos.

No te preocupes tu puedes hacernos las peticiones que quieras sólo no te avoraces; jeje. Ya habíamos contemplado la idea de hacer reportajes sobre grupos de J. rock y con respecto a los Caballeros de Kodai, seguramente Lore Kun estará más que ansiosa de hacer un reportaje de la serie (que yo queee...) ejem... antes de que me golpeen, te doy las gracias por tus comentarios y continúa siendo tan buen lector, que nosotros prometemos ser excelentes redactores por que ustedes lo merecen.

José Luis Álvarez Lara.
Desde la edición que compré –que fue la numero 03– me gustó muchos todo lo que hacen ustedes los de Akiba-Kei, pero quiero que me digan ¿la revista C. Manga es suya?, por que compré la de manga que dice la revista oficial del akiba-kei, pero manga ha sacado 135 ediciones y akiba-kei sólo 4 ó 5, si es que aparece mi comentario en la 5 –espero que sí–; bueno y otra cosa me gustaría que saquen un reportaje de Candy y uno de Sakura, por fis, Por último, me gustó mucho su reportaje de He is my Master. Gracias por sacar revistas así, ah, y... perdón, se me olvidó ¡¿por qué subieron el precio de su revista Akiba-Kei de 15 a 18 pesos?! Bueno, bye y saludos a marco de Querétaro de la rfm... **Bye.**

Mi querido Luis, el lema de nuestra revista hermana es muy aparte al de nosotros, Akiba-Kei es una publicación que –como tú lo has dicho– apenas está comenzando, por lo que estamos tratando de mantener un estilo propio y ameno, con respecto al aumento en el precio tiene una razón muy fuerte, el aumento en el precio de impresión no nos permitía mantener el costo de la revista amenos que bajáramos la calidad del papel y la impresión cosa que ni locos haríamos, aunque si lo pones en una balanza 3 pesitos extras no es mucho comparado con el precio de otras revistas tomando en cuenta que nuestra publicación es de 64 páginas completamente a color. Como verás tu artículo de Candy Candy lo tienes en tus manos , saludos a ti y a tu amigo Marco, hasta pronto.

Mario Manríquez
Bueno pues primero los felicito por su revista, que la verdad les quedó muy fregona, sigan trabajando así. Ya pasando a lo bueno me gustaría que pusieran más secciones de contenido, las revisiones son buenas y entretenidas, más que las ya estancadas de Conexión Manga, si logran mejorar eso serán insuperables, pues ya lo tienen casi todo, pósters curados, reseñas amenas y un diseño muy dinámico. Eso es lo que pienso y una recomendación: ya sé que los colaboradores elaboran la fichas técnicas a su parecer, pero deberían tener los mismos datos todas por que a veces se confunde uno pues en unas vienen ciertos datos y en otras no. Espero que les sea de utilidad para mejorar un poco, un saludo a todos y pasen mi carta, si se puede, en el buzón para saber que ustedes también me quieren, je, je. Ah, y me gustaría que hablaran de Faye Stay Night, School Rumble y Nigaki, que también son de mis favoritos; y un póster de Nerine de Shufle, con sus lindas orejitas, mmmmmmmm. **Suerte y sigan trabajando duro, matta ne.**

Mario, claro que te queremos; y cómo no con tan buenos consejos. Nosotros siempre estamos abiertos a sus sugerencias para mejorar, sobre los artículos que nos pides permítenos salir de tanta chamba que tenemos y con toda seguridad los tendrás más pronto de lo que te imaginas así como tu póster de Shuffle, palabra de akiba-kei.

¡HOLA! SOY TONA, uno de tantos admiradores que hay, me encanta esta revista y los felicito por su contenido, ya que está muy completa. Quisiera pedirles que publicaran algún artículo de Saber Maroinette J y J to X, ya que soy un fanático de dicha serie. Ah, y por favor saquen CD´s de música o algo así, y para todos los que se consideran akiba-kei mis humildes saludos. Este es mi correo atarunamiya_@hotmail.com para que se comuniquen con un fanático que le encanta el anime, hasta luego. atte.: **Leonardo Tonatiuh Aldaraca**

Pues con la novedad, a nosotros también nos encanta Saber Marionette, nuestra marioneta preferida siempre será la bella zarzamora (aunque los gustos difieren de vez en cuando, mmm). Sobre los cd´s permítenos salir del problema del aumento en el precio de la impresión y checaremos ese asunto, no te apures.

Carlos Solórzano Rodríguez
Hi, ¡¡¡qué onda!!! Amigos de Akiba-kei (claro si me permiten serlo), mi nombre es José Carlos Solórzano tengo 17 años, y soy de Tapachula, Chiapas aquí en un rincón de México, je, je, y mis animes favoritos son: Evangelion, Hellsing, Saint Seiya y por supuesto Naruto. Bueno, la razón de este mail es la siguiente: Compré el primer numero de su revista y me pareció bien chida, sólo les puedo decir 1 cosa muy mala que hacen todas las revistas de anime y manga, y siempre será queja por donde vivo. ¡¡Todas las revistas llegan muy, pero muy tarde!! Por ejemplo, su primer número que es del mes de marzo, yo lo leí hasta mayo, y creo merezco una explicación... Siempre me entero de todo muy, tarde y las revistas a veces no llegan a las Costas de México. He llegado a pensar que siempre nos dejan las sobras y eso no me parece, porque por donde vivo hay muchos otakus que esperamos las revistas con ansias y siempre nos desilusionamos al ver que tienen meces de retraso. Por favor, sólo pido eso, ya que son una revista nueva y por lo visto tienen mucho material y un buen camino por delante. De la revista no hay queja, me pareció magnífica. Les deseo suerte y espero publiquen mi mail, je, je, je.

Uy, Carlos, ese problema nos molesta tanto como a ti. Desafortunadamente al no contar con una distribuidora propia tenemos que atenernos a que las diversas distribuidoras reparten nuestra publicación a toda la República –lo cual no siempre se realiza de la mejor manera–, pero te prometo que corregiremos este problema en la medida de nuestras posibilidades para que tú y todos nuestros lectores de las Costas de México tengan la seguridad de contar a tiempo con la mejor y más fresca información.

Manda todas tus sugerencias dudas y dibujos a nuestra dirección: Revista AKIBA-KEI, Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera. CP. 06400. México D.F. o a nuestro correo electrónico akiba_kei@vanguardiaeditores

esperamos con ansias tus sugerencias.

¿Por qué hacer una tercera reedición de DibujArte?

Porque los extraño cuando no están en el puesto de revistas.
Porque habrá nuevas galerías.
Porque quiero saber cómo era antes.
¡Por qué DibujArte Rules!
Por las nuevas portadas.
Porque me faltan números.
Porque sólo conseguí algunos tomos y quiero ver más.
Porque no la conocí desde el principio.
Porque soy un súper fan de DibujArte.
¿Por qué no?
Porque quiero tener toda la colección.
Por los nuevos artículos.
¡Por qué lo necesito!
Porque si no compro DibujArte, no hay nada mejor qué hacer.
Porque quiero volver a verlos en las convenciones.
Porque soy nostálgico.
Porque soy coleccionista y debo tener todo lo referente a DibujArte.
Porque todavía no revisan mi dibujo.
Porque estoy enamorad@ de l@s dibujantes.
Porque amo el dibujo.
Por los nuevos tips.
Porque sí.

ESTÁ BIEN... NOS CONVENCISTE...



PRÓXIMAMENTE